AWAKEN REALMS

ETHERFIELDS

> To, co widzisz, co się zda –
> Jak sen we śnie jeno trwa.
> – Edgar Allan Poe,
> tłum. Włodzimierz Lewik

INSTRUKCJA 2.0

Życie to tylko zestaw obrazów w mózgu, dla których nie ma znaczenia,
czy narodziły się z rzeczy realnych,
czy z wewnętrznych rojeń.
Nie ma też przyczyny, dla której mielibyśmy cenić jedne wyżej niż drugie.

– H.P. Lovecraft,
tłum. Katarzyna Deja

SPIS TREŚCI

2 ELEMENTY GRY
3 ZANIM ZACZNIESZ
4 **ZARYS / PRZYGOTOWANIE GRY**
ROZPOCZĘCIE KAMPANII
6 **PODSTAWOWE ZASADY**
KAFELKI BRAM SNU
MAPA KRAJOBRAZU
INNE ZASADY KRAJOBRAZU
8 **PRZEBIEG TURY**
FAZA ŚNIĄCYCH I KRAJOBRAZU
PRZETASOWANIE TALII WPŁYWU
BLOKOWANIE / ODBLOKOWYWANIE
UDRĘKA I ŚMIERĆ
9 **AKCJE ŚNIĄCYCH**
AKCJA RUCHU
AKCJE STOPNIOWE
10 AKCJE ATAKU I KONTAKTU
KARTA AKCJI PODSTAWOWYCH
WZMOCNIENIE ZAMIARU
PRZERZUCANIE KOŚCI
KARTY WPŁYWU
11 KARTY WPŁYWU TYPU ROZWÓJ
TARG WPŁYWU
PRZEDMIOTY
12 **FAZA KRAJOBRAZU**
KARTY TUR
KAFELEK ISTOTY, RUCH, EFEKTY
13 ŻETONY STANÓW
MASKI
ZEGAR
KARTY WIEDZY
PRZEBUDZENIE
14 **MAPA ŚWIATA SNU**
DRZEMKI I KAFELKI ISTOT DRZEMKI
MORFOWANIE
15 KARTY LOSU
FAZA DELTA
KARTY DEFEKTÓW
ZAKUPY
KARTY PÓR
16 ZAPISYWANIE GRY
DODAWANIE ŚNIĄCYCH
WARIANTY
17 FAQ / WYJAŚNIENIA
TRYBY OPCJONALNE
18 PORADY STRATEGICZNE
19 INDEKS
20 SKRÓT ZASAD

TWÓRCY GRY

PROJEKT GRY: Michał Oracz
TESTOWANIE I ROZWÓJ (AŻ DO WYSTĘPIENIA NIEPOKOJĄCYCH OBJAWÓW): Krzysztof Belczyk, Bartłomiej Kalisz, Adrian Krawczyk, Łukasz Krawiec, Ernest Kiedrowicz, Michał Lach, Jan Truchanowicz
KIEROWNIK DS. TESTÓW I ROZWOJU: Paweł Samborski
GRAFIKA: Adrian Radziun, Andrzej Półtoranos
WSZYSTKO TO, CO NAMALOWANE: Anna Myrcha, Ewa Labak, Michał Peitsch, Patryk Jędraszek, Jakub Dzikowski, Piotr Orleański, Piotr Foksowicz, Piotr Kryński, Łukasz Jaskulski, Maciej „Makilask" Łaszkiewicz, Michał „Fajna Wizja" Sałata, Mateusz Bielski, Michał Oracz
PROJEKT POSTACI ORAZ ILUSTRACJE NA PUDEŁKU: Anna Myrcha
PIĘKNE FIGURKI 3D: Jędrzej Chomicki, Jakub Ziółkowski, Piotr Gacek, Mateusz Modzelewski, Agnieszka Pogan, Marta Biernacka
KIEROWNIK PRODUKCJI FIGUREK 3D: Adrian Komarski
KONCEPCJA ŚWIATA: Adrian Komarski, Anna Myrcha
HISTORIA: Michał Oracz, Andrzej Betkiewicz
WIZJA GRY I PROMOCJA: Marcin Świerkot
KIEROWNIK PRODUKCJI: Dawid Przybyła, Michał Matłosz, Adrianna Kocięcka
INSTRUKCJA 2.0: William Dovan, Michał Lach
KOMPOZYCJA I SKŁAD: Jędrzej Cieślak, Michał Oracz, Patrycja Marzec, Rafał Janiszewski, Maria Pinkowska-Porzycka, Angelika Wierzba
REDAKCJA I KOREKTA WERSJI ANGIELSKIEJ: Tyler Brown
PODZIĘKOWANIA: Ken Cunningham, Christi Kropf, Jordan Luminais, Tony Nguyen, Ian Sutton, Michael French, Joanna Brzezińska, Anna Gajdziszewska, Marta Syc, Kamil Maleszka, Maciej Wanicki, Kostek Weber. Dziękujemy też wszystkim osobom, które testowały tę grę w trakcie procesu tworzenia. Szczególne podziękowania dla wszystkich kickstarterowych Wspierających, bez których ta gra nie mogłaby powstać.
TŁUMACZENIE: Katarzyna Deja, Andrzej Jakubiec, Dominika Rycerz
REDAKCJA I KOREKTA WERSJI POLSKIEJ: Kinga Żebryk, Łukasz Potoczny
KOORDYNACJA TŁUMACZENIA: Jakub Molendowicz
TESTY WERSJI POLSKIEJ: Aleksander Kafarski, Joanna Kafarska, Kazimierz Kafarski

ELEMENTY GRY

Czyli wszystko, co wysypało się z pudełka.

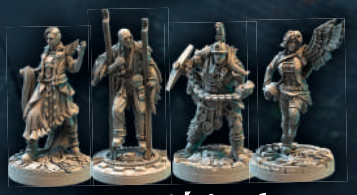
NIE TASUJ ŻADNEJ TALII, DOPÓKI GRA TEGO NIE NAKAŻE.

plansza

figurka Drużyny

figurka Pierwszego Gracza

figurka Belshazar



4 figurki Śniących
(Ryzykantka, Ekspert, Twardziel, Indywidualistka)

4 figurki Śniących używane w Trybie Jawy
Nie będziesz ich używać aż do momentu odblokowania talii Sekretnego Trybu w trakcie kampanii.

4 figurki Ludzkich Zmiennokształtnych

4 figurki Stworzeń Zmiennokształtnych

4 plansze Śniących

4 plansze Śniących używane w Trybie Jawy
Nie będziesz ich używać aż do momentu odblokowania talii Sekretnego Trybu w trakcie kampanii.

14 żetonów Masek
(wraz z 4 podstawkami na Maski)

4 talie WPŁYWU Śniących
(po 22 karty w każdej)

4 karty AKCJI PODSTAWOWYCH

5 kart Początkowych PRZEDMIOTÓW

4 zapakowane talie Sekretnego Trybu (Jawy)
(po 20 kart w każdej)
Nie otwieraj, dopóki gra ci tego nie nakaże!

81 kart Początkowej talii Tagu WPŁYWU
Karty Wpływu, które nie mają na rewersach żadnych numerów ani zasad. Podczas kampanii do Targu Wpływu dodanych zostanie wiele nowych kart z innych talii Wpływu (np. z talii Wpływu Śniących czy Sekretnych kart Wpływu).

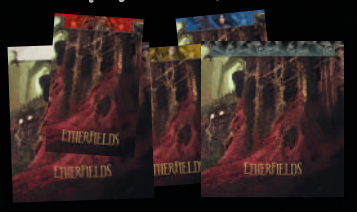
12 kart TUR

10 kart Początkowej talii LOSU

6 kart Początkowej talii DEFEKTÓW

395 kart SEKRETÓW
(+1 dodatkowa karta trybu opcjonalnego)
Nie przeglądaj ich, dopóki gra ci tego nie nakaże!

280 kafelków SEKRETÓW
(+2 dodatkowe kafelki trybów opcjonalnych)
Nie przeglądaj ich, dopóki gra ci tego nie nakaże!
W tej grze posługujemy się nazwą „kafelki" na określenie większych kart o wymiarach 10 × 10 cm.

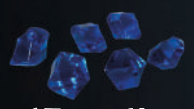


17 Przegródek
Służą do oddzielenia poszczególnych talii w pudełku.

16 znaczników Eteru
Używa się ich do śledzenia ilości zdobytego Eteru, czyli doświadczenia Śniących. Eter można wykorzystać, aby rozwijać Śniących, kupować nowe karty Wpływ, itp.
Eter oznaczany jest w zasadach za pomocą symbolu .

16 znaczników Udręki
Używa się ich do śledzenia niepokoju, strachu, zmęczenia, niepewności i bólu, które dręczą Śniących.
Udręka oznaczana jest w zasadach za pomocą symbolu .

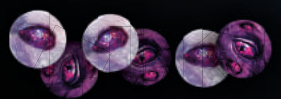
16 znaczników Uniwersalnych
Znaczniki te będą wykorzystywane na różne sposoby w zależności od konkretnych zasad i instrukcji na kartach.
Znaczniki Uniwersalne oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu .



6 Kryształów
Cenne kryształy, których Śniący będą używać w określonych akcjach. Wraz z rozwojem kampanii zyskają na znaczeniu.
Kryształy oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu .

kość Ruchu Istot

kość Szczęścia



20 żetonów Zagrożenia
Te dwustronne żetony będą wykorzystywane na różne sposoby w zależności od konkretnych zasad i instrukcji na kartach. Zwykle oznaczają niebezpieczeństwo lub trudności.
Żetony Zagrożenia oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu .

6 żetonów Zablokowania
Żetony Zablokowania oznaczane są w zasadach za pomocą symbolu .

12 żetonów Morfów

8 żetonów Terenu

4 żetony Kluczy

12 znaczników Zamiaru (po 4 z każdego koloru)

5 żetonów Ducha

4 Osobiste żetony Śniących
Wyjmij je, kiedy gra nakaże ci ich użyć.

10 żetonów Opowieści
Jeśli gra nie każe ci użyć konkretnego żetonu Opowieści, użyj dowolnego.

4 żetony Stanu

77 żetonów Znaków
Pozostaw je w pudełku, dopóki nie odkryjesz ich znaczenia i zasad działania!

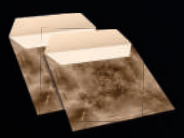
żeton Godzin

żeton Muru/ Wskazówki Zegara

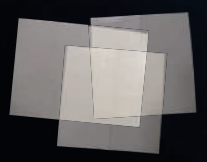
żeton Dziury

6 Pustych żetonów

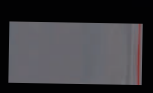
15 żetonów Istot



2 koperty na kafelki Bram Snów



etui na karty Wiedzy oraz 2 etui na kafelki Mapy Świata Snu



Woreczek na śmieci
Kiedy gra nakaże ci usunąć jakiś żeton z gry, oznacza to, że nie będzie on już więcej używany. Włóż go do Woreczka na śmieci, by nie przeszkadzał.

Księga Skryptów

STÓJ! ZANIM ZACZNIESZ...

Duża liczba kart, kafelków, żetonów i innych elementów w pudełku może się z początku wydawać nieco przytłaczająca. Ta sekcja pozwoli ci posortować wszystkie elementy przed pierwszą rozgrywką.

KARTY

1] Umieść 4 paczki kart oznaczone napisem „Nie otwieraj tej talii" na jednym z końców korytka na karty bez otwierania ich.

2] Odpakuj pozostałe paczki z kartami, **ale nie zmieniaj ich kolejności!**

Ogromna większość tych kart to **KARTY SEKRETÓW**, które można zidentyfikować na podstawie kodów w prawym górnym rogu na ich rewersach. Kody kart zaczynają się od **rzymskiej liczby (I lub II),** po której występuje arabska liczba, a czasami jeszcze litera.

Rzymska liczba wskazuje, do której kampanii przynależy dana karta.

Arabska liczba dzieli karty na mniejsze grupy (np. wszystkie karty z jednego Snu).

Na koniec każda karta (lub kilka kart tego samego typu) będzie mieć jedną odpowiadającą jej literę.

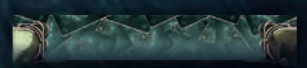
3] Ułóż je we właściwej kolejności (na pewno zauważysz, że większość z nich ułożona jest we właściwej kolejności już po rozpakowaniu), a następnie umieść je w długim korytku pudełka podstawowego. Tym samym karty będą ułożone następująco:

I-01 A, I-01 B, I-01 C, ... I-02 A, I-02 B(×4).... II-23 A i tak dalej.

Nie panikuj, jeśli masz wrażenie, że niektórych kart brakuje – to celowy zabieg. Pełną listę kart znajdziesz na stronie **https://www.etherfields-secrets.com/forum/official-faq/list-of-all-secret-cards-and-tiles**. Pozostałe karty nie mają kodów na rewersach. To karty początkowe. Można je ułożyć wraz z odpowiadającą im przegródką (szczegóły na poprzedniej stronie):

4 talie Wpływu Śniących
Do każdej talii dołącz kartę Akcji Podstawowych.

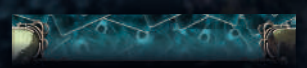
5 kart Początkowych Przedmiotów



12 kart Tur

6 kart Defektów

81 Początkowych kart Targu Wpływu



10 kart Losu

KARTY A KAFELKI

Odpakuj większe, kwadratowe karty i posortuj je tak samo jak karty Sekretów, a następnie umieść je w większym korytku pudełka. Od teraz te większe, kwadratowe karty będziemy nazywać **KAFELKAMI,** natomiast karty o standardowych wymiarach będziemy nazywać **KARTAMI**.

INNE ELEMENTY GRY

Wypchnij wszystkie żetony z wyprasek i posortuj je zgodnie z opisem po lewej. Uważaj, by nie wyrzucić pustych żetonów. Pozostałe przegródki możesz na razie odłożyć na bok (szczegółowy opis, jak z nich korzystać, znajdziesz na str. 16).

ZARYS GRY

Etherfields to narracyjna gra kooperacyjna dla graczy w liczbie 1–4 (lub 5, jeśli posiadasz dodatek Piąty gracz) osadzona w fantastycznym świecie, którego surrealistyczne krajobrazy tylko czekają na odkrycie.

Gracze wcielają się w role Śniących, którzy – wraz z postępami kampanii – odzyskują wspomnienia dotyczące ich desperackich misji.

Etherfields to stale ewoluująca gra, dlatego niektórych zasad nie znajdziesz w tej instrukcji – zostaną one wyjaśnione w momencie ich wprowadzenia.

Jeśli rozpoczynasz grę po raz pierwszy, wybierz jeden z poniższych archetypów Śniącego. W przeciwnym wypadku przejdź do PRZYGOTOWANIA GRY.

ROZPOCZĘCIE KAMPANII
WYBÓR ŚNIĄCEGO

Każdy gracz wybiera jednego z poniższych Śniących, a następnie bierze odpowiadającą mu **talię Wpływu** składającą się z 22 kart (które przed rozgrywką należy przetasować), a także **kartę Akcji Podstawowych, figurkę** oraz **planszę Śniącego.**

Na razie nie przejmuj się zbytnio wyborem Śniącego – w późniejszym czasie zyskasz możliwość zmiany postaci, jeśli ta nie będzie ci odpowiadać.

Ryzykantka to dobry wybór, jeśli lubisz hazard i przypadkowość rzutów kostką. Ryzykantka często polega na swoim szczęściu – co nie oznacza, że szczęściu nie można dopomóc. Ta bohaterka lubi zwodzić innych, ale nie traktuje tego zbyt serio. Życie jest dla niej grą i często nie wie nawet, w jak poważnych tarapatach może się znaleźć. A jeśli zmusić ją, by stanęła oko w oko z problemem – uda, że go nie widzi.

Ekspert to inżynier i złota rączka. Swoją strategię opiera na zapewniających stałe premie kartach Rozwoju i w ten sposób stopniowo buduje swoją siłę. Woli pokojowe dyskusje i szczegółowe analizy niż rozwiązania siłowe. Wie dużo więcej niż pozostali Śniący razem wzięci. To nieformalny przywódca drużyny.

Twardziel jest wytrzymały i nieustępliwy. Lubi proste rozwiązania – takie, które zwykle wymagają użycia brutalnej siły. Nie przepada za czczą gadaniną i roztrząsaniem problemów, ale pierwszy przybędzie na ratunek w razie kłopotów. W obronie przyjaciół nie zawaha się nawet poświęcić samego siebie. Może wygląda ponuro, ale jest raczej spokojny – oczywiście do czasu, kiedy coś go zdenerwuje.

Indywidualistka lubi naginać zasady do własnych potrzeb – w tym podstawowe zasady gry! Nie akceptuje żadnych ograniczeń i narzuconych z góry reguł, woli sama kierować swoim losem. Stawia na duszę i rozum, ciało ma dla niej mniejszą wartość. Czasami potrafi zachowywać się dość dziecinnie.

PRZYGOTOWANIE GRY

– Masz zacząć od początku – oznajmił z wielką powagą król. – Potem czytać do końca, a na końcu się zatrzymać.

– Lewis Carroll, „Alicja w Krainie Czarów", tłum. Elżbieta Tabakowska

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, wykonaj jedynie fragmenty Przygotowania Gry oznaczone kolorem. W przeciwnym wypadku wykonaj poszczególne kroki Przygotowania dla każdej kolejnej rozgrywki.

1] Przygotuj planszę A.

2] Schowek: Umieść tutaj wszystkie karty Notek i Przedmiotów B.

Uwaga: Jeśli rozpoczynasz kampanię, nie posiadasz jeszcze takich kart.

3] Obszar Mapy Krajobrazu: Umieść tu **2 Początkowe kafelki Mapy Drzemki** C. Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, zignoruj to polecenie.

4] Każdy Śniący umieszcza przed sobą wybraną **planszę Śniącego**, **karty Wpływu**, **figurkę** oraz **kartę Akcji Podstawowych.**

OPIS PLANSZ ŚNIĄCYCH

1 – **talia Wpływu** (rewersami do góry)
2 – **stos odrzuconych kart Wpływu** (awersami do góry)
3 – zyskany
4 – otrzymana
5 – **strefa aktywnych kart Rozwoju**

5] Umieść następujące elementy w odpowiednich miejscach:

a) **Karty Tur** D – przetasuj je i umieść zakryte (rewersem do góry) w miejscu na stos Odrzuconych kart Tur.

b) **Karty Losu** E – przetasuj je i umieść zakryte (rewersem do góry) w miejscu na talię Losu.

c) Talia Drzemki / miejsce na Istotę G – odłóż na bok kafelek Fazy Delta (zielony rewers), przetasuj pozostałe karty i umieść je na wierzchu odłożonego na bok kafelka. To również miejsce na kafelki Istot.

d) **Karty Defektów** F – przetasuj je i umieść zakryte (rewersem do góry) w miejscu na talię Defektów.

e) Kafelki Mapy Drzemki H – przetasuj i umieść pozostałe kafelki w miejscu na kafelki Mapy Drzemki.

f) Karty Pór I – upewnij się, że karta na wierzchu jest taka sama jak w poprzedniej rozgrywce.

g) Wyjmij etui na karty Wiedzy, w którym przechowujesz wszystkie odkryte karty Wiedzy.

h) Kafelki Bram Snu – wyjmij dostępne kafelki Bram Snu ze specjalnej koperty. Rozpoczynając Sen, należy umieścić go na J. Nie rób tego jeszcze!

i) Umieść wszystkie odkryte kafelki Mapy Świata Snu na planszy **Mapy Świata Snu** K.

6] Umieść wszystkie kości, żetony i znaczniki w osobnych stosach w pobliżu planszy. O ile jeszcze nie zostały odblokowane, zarówno Uniwersalne, jak i Osobiste żetony Znaków można pozostawić w pudełku.

7] Umieść **znacznik Godzin** na odpowiedniej godzinie Zegara w zależności od aktualnej liczby **Śniących**: 1/2/3/4/5 **Śniący(ch)** = 5/4/3/2/1 **Godz.** L.

8] Rozpatrz kartę **Przebudzenia**, zaczynając od **kroku 4.** Po rozpatrzeniu kroku **„Odkryj 2 kafelki Przygotowania Mapy Drzemki”** (te kafelki są oznaczone na rewersach) umieść Śniących na dowolnym z pól.

Uwaga: Rozpatrując poszczególne kroki, gracze mogą zmienić Śniących, swoje talie Wpływu, a także zadecydować, które Maski aktywować.

JEŚLI TO TWOJA PIERWSZA ROZGRYWKA,
MOŻESZ JUŻ ROZPOCZĄĆ GRĘ.
ZAPOZNAJ SIĘ Z RESZTĄ ZASAD NA TEJ STRONIE.
NASTĘPNIE WEŹ I ROZPATRZ KAFELEK **1-01X**
(kafelek Bramy Pierwszego Snu). Na następnej stronie
znajdziesz **PODSTAWOWE ZASADY**,
które pokażą ci, jak rozpatrzyć tę kartę.

ELEMENTY W PUDEŁKU

Następujące elementy możesz pozostawić w pudełku (wyjmiesz je, gdy będą potrzebne):

– **Talia Targu Wpływu** – potasuj ją przed dobraniem kart.
– **Talia Targu Przedmiotów** – potasuj ją przed dobraniem kart. Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, Targ Przedmiotów jest pusty.
– **Karty i kafelki Sekretów** – te należy pozostawić w obecnej kolejności.
– **Nieużywane Maski.**

W całej instrukcji występują oznaczone kolorem fragmenty, których zadaniem jest zapewnić ci wskazówki przy pierwszej rozgrywce. Instrukcja została przygotowana z myślą o jak najszybszym zapadnięciu w Pierwszy Sen – samouczek – bez konieczności czytania instrukcji od deski do deski; zamiast tego gra będzie odsyłać cię do instrukcji, kiedy napotkasz w grze nowe mechaniki. Tą część gry zaprojektowano, by powoli zaznajomić cię ze wszystkimi zasadami.

ODKRYJ

Jeśli gra poprosi cię o odkrycie karty lub kafelka z określonym kodem, należy wyszukać ten element w talii Sekretów (sprawdzając kod na rewersie) i odkryć go. Umieść element w odpowiednim miejscu na planszy lub obok niej, jeśli dana karta lub kafelek nie mają przeznaczonego miejsca (najczęściej dotyczy to określonych kart Snu).

Jeśli gra poda ci jedynie literę zamiast pełnego kodu, oznacza to, że należy odkryć kartę / kafelek z obecnego Snu, a nie element z talii Sekretów.

Zarówno w instrukcji, jak i na kartach oraz kafelkach występuje wiele odniesień do **„SNÓW”** i **„DRZEMEK”**, które początkowo łatwo pomylić.

Co do zasady **SNY** to dłuższe, rozbudowane przygody, natomiast DRZEMKI to krótsze przygody między Snami.

SNY wykorzystują **KAFELKI MAPY KRAJOBRAZU** (znajdziesz je wśród unikatowych kart Sekretów oraz kafelków Snu). Twoja przygoda rozpocznie się we Śnie.

DRZEMKI wykorzystują **KAFELKI MAPY** (KRAJOBRAZU) **DRZEMKI** oraz **TALIĘ DRZEMKI**.

Co więcej, jeśli oddalimy się do perspektywy z lotu ptaka, ujrzymy, że nasi Śniący – jako Drużyna – będą przemieszczać się po **MAPIE ŚWIATA SNU** K, szukając dróg do kolejnych Snów, po drodze zapadając w niezliczone, krótkie Drzemki. Z Mapami Drzemek i Świata Snu zapoznasz się lepiej w późniejszym czasie.

SEKRETNE SKRYPTY

Etherfieds wykorzystuje **Księgę Skryptów** zawierającą opisy historii i wydarzeń w grze. Za każdym razem, gdy znajdziesz w grze odwołanie do „s.####”, przejdź do wskazanego paragrafu w Księdze Skryptów i odczytaj go na głos.

Aktualną, cyfrową wersję Księgi Skryptów znajdziesz na stronie: https://etherfields-secret-scripts.web.app/.

WIELE OPCJI

Kiedy gra nakazuje coś zrobić, a można tego dokonać na różne sposoby (na przykład wówczas, gdy istnieje kilka ścieżek, którymi może podążyć Istota), Śniący wspólnie wybierają jedną z dostępnych opcji. Jeśli nie jesteście w stanie spełnić wymagań dotyczących jakiegoś wyboru, nie możecie się na niego zdecydować. Tyczy się to całej grupy, jeśli wybór skierowany jest do wszystkich Śniących.

PIERWSZEŃSTWO ZASAD

Zasady na kartach, kafelkach i w skryptach zawsze mają pierwszeństwo przed zasadami zawartymi w instrukcji, którym mogą zaprzeczać.

IKONA LICZBY GRACZY ( )

oznacza Liczbę Graczy. Jest ona zawsze równa faktycznej liczbie graczy w grze (na przykład, jeśli w grze uczestnicy 4 graczy, ikona ta oznacza 4).

ZNAK „/”

Znak „/” oznacza „albo”.

PODSTAWOWE ZASADY

PRZEBIEG GRY

Podczas kampanii gracze rozegrają wiele Snów i Drzemek, by odkryć swój cel oraz tożsamość. Sny to dłuższe, rozbudowane przygody, które zawierają szereg zróżnicowanych środowisk i wątków fabularnych. Pomiędzy wspomnianymi Snami gracze podróżują po Mapie Świata Snu i zapadają w Drzemki – krótsze minispotkania – dzięki którym poznają mieszkańców tego świata.

KAFELKI BRAMY SNU

„Masz czasem wrażenie, że nie potrafisz odróżnić jawy od snu?"
– Neo, „The Matrix", tłum. Andrzej Jakubiec

Przez Bramy Snu można wejść do Snu. Bramy z reguły przypisane są do określonej dzielnicy na Mapie Świata Snu (zobacz **MAPA ŚWIATA SNU** na str. 14) i jednocześnie wskazują liczbę kluczy wymaganych do ich otworzenia. W przypadku Pierwszego Snu możesz zignorować te wymagania. Pomiędzy rozgrywkami Sny można przechowywać w dołączonej kopercie.

Aby wejść do Snu, należy wykonać następujące kroki:

– Jeśli na planszy rozłożony jest Krajobraz Drzemki, odrzuć go (tj. wszystkie kafelki Mapy Drzemki, karty Dziwactw itp.).

Obecnie na planszy nie ma Mapy Drzemki, więc możesz to zignorować.

– **Przygotowanie:** Przed rozpoczęciem Snu wykonaj wszystkie kroki opisane na Bramie Snu. Zasadniczo będzie to wymagało wyjęcia z pudełka wszystkich odpowiednich kart i umieszczenia ich w zasięgu graczy, a także rozłożenia początkowych kafelków Mapy Krajobrazu.

Pamiętaj! Nigdy nie oglądaj awersu karty ani kafelka Sekretu, dopóki gra nie pozwoli ci go odkryć, podejrzeć lub otrzymać.

– **Talia Tur:** Losowo dobierz wyszczególnioną liczbę kart Tur i umieść je odsłonięte (awersem do góry) w miejscu na talię Tur. Talia Tur wskazuje, ile czasu masz na ukończenie danego Snu (zobacz **KARTY TUR** na str. 12). Pozostałe karty należy odrzucić zakryte (rewersami do góry) na stos Odrzuconych kart Tur.

– **Wprowadzenie:** Po przygotowaniu Snu przeczytaj odnoszący się do niego wpis w Księdze Skryptów odnoszący się do tego konkretnego Snu.

– **Odwróć** kafelek Bramy Snu na drugą stronę i umieść go w miejscu na kafelek Bramy Snu. Na tej stronie wyszczególniono wszystkie specjalne zasady, a także CEL tego Snu oraz numer skryptu, który należy rozpatrzyć w przypadku Końca Tur.

– Śniący w końcu wkraczają w Krajobraz i rozpoczyna się pierwsza Tura...

MAPA KRAJOBRAZU

Ignorancja, ten ślepy, stary głupiec, kierujący tą kapryśną ścieżką, wyznaczyła kurs, którym żeglujemy w noc niepewności.
– Dead Can Dance, „In the Wake of Adversity", tłum. Katarzyna Deja

Podczas Drzemek i Snów grę rozgrywa się na Mapie Krajobrazu, która składa się z kafelków odzwierciedlających doświadczenia Śniących wewnątrz Snów i Drzemek. Figurki reprezentują Śniących oraz napotkane przez nich Istoty. Każdy kafelek podzielony jest na 4 pola. Po odkryciu kafelka mapy należy go ułożyć awersem do góry tak, by kod kafelka pokrywał się z kodem na obszarze MAPY KRAJOBRAZU (umieszczonej w górnej części planszy).

Należy pamiętać, że kafelki lub karty Mapy nie zawsze zajmują całe miejsce na kafelek Mapy. Czasami będą częściowo zakrywać dwa miejsca lub też będzie należało ułożyć je pod kątem. W tym ostatnim przypadku ważne będzie sprawdzenie, czy kod kafelka (A1, B2 itd.) odpowiada kodowi na planszy i czy linie siatki Mapy się zgrywają.

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, Brama Snu nakazuje odkryć tylko jeden kafelek Przygotowania (kafelek I-01 PRZYGOTOWANIE). Odwróć go, a następnie umieść na polu A2 Mapy Krajobrazu w górnej części planszy głównej.

WEJŚCIE DLA ŚNIĄCYCH

Śniący zawsze wchodzą do Krajobrazu poprzez Wejście dla Śniących. Tę ikonę umieszczono na styku dwóch pól. Oznacza to, że dotyczy ona obu tych pól. Umieść swoje figurki na dowolnym z tak oznaczonych pól. Umieść Śniących na dowolnym z dwóch dostępnych pól na kafelku A2.

AKCJE MAPY

Akcje Mapy można znaleźć na kafelkach Mapy. Akcja oznaczona symbolem jest jednorazowa. Po jej wykonaniu musisz ją Zablokować przy użyciu żetonu (więcej szczegółów na temat wykonywania akcji znajdziesz na str. 9 w sekcji AKCJE ŚNIĄCYCH).

MURY

W pobliżu znajduje się również Mur – to nieprzekraczalna bariera, przez którą nie można się poruszać, nie można też mierzyć przez nią zasięgu (więcej szczegółów znajdziesz w sekcji AKCJE RUCHU na str. 11).

KRYJÓWKA ISTOT

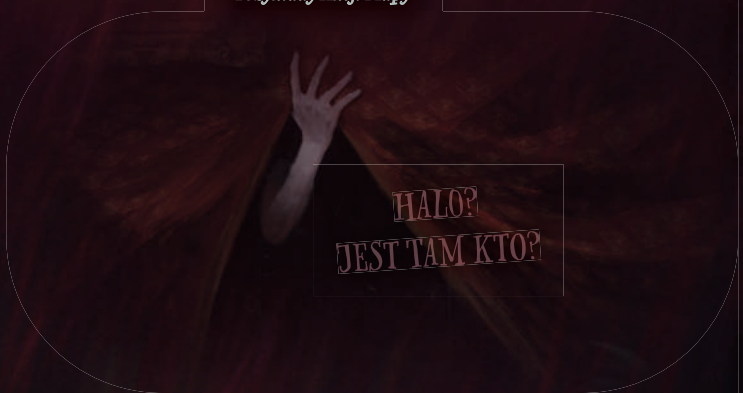
W tej chwili obecnej nie ma tu żadnej Istoty, więc nie musisz przejmować się tym polem, ale postaraj się pamiętać o tych zasadach.

Istoty (zobacz ISTOTY na str. 12) Odsłania się na polach zawierających ikonę . Jeśli dostępnych jest kilka pól z , możesz wybrać, na którym zostanie odsłonięta Istota. Kiedy odsłaniasz kilka Istot i masz do dyspozycji kilka pól z , rozmieść figurki/żetony Istot możliwie po równo na każdym z nich.

/ / /

Jeśli w Krajobrazie jest jakiekolwiek pole z z ikoną Koloru Tury, sprawdź, czy jest on taki sam jak na bieżącej karcie Tury. Jeśli tak, pierwsza Odsłonięta Istota musi zostać umieszczona na tym właśnie polu z .

Przykłady Akcji Mapy



INNE ZASADY KRAJOBRAZU

Jeśli to twoja pierwsza rozgrywka, możesz pominąć tę stronę. Większość zawartych na niej informacji nie będzie ci teraz potrzebna do gry.

INNE IKONY KRAJOBRAZU

Miejsce Kryształów – kiedy znajdziesz się na polu z symbolem , możesz wydać 1 i umieścić go na tym polu. . Od tej pory efekt określony obok zostaje aktywowany. Możesz użyć tej akcji bez płacenia dodatkowych kosztów. Jeśli znajdujesz się na polu z aktywnym , możesz zabrać leżący na nim , dezaktywując tym samym efekt .

Pułapka – za każdym razem, gdy Poruszasz się przez pole z symbolem (lub zakończysz na nim Ruch lub Przeniesienie), uruchamiasz efekt Pułapki. Jego opis znajdziesz w odpowiednim Śnie lub Drzemce.

Latająca reguła – efekt lub akcja opisane wewnątrz takiej niebieskiej ramki nie są powiązane z polem, na którym znajduje się ramka, ale dotyczą całego Krajobrazu. Jeśli taka ramka zawiera akcję, możesz ją wykonać, nie biorąc pod uwagę zasięgu.

Jeśli w ramce Latającej Reguły nie ma akcji, ale jest instrukcja (np. nakazująca rozpatrzenie skryptu), należy ją wykonać natychmiast po odkryciu Latającej Reguły.

Dodatkowe Karty – jeśli na początku Fazy Śniących znajdziesz się na polu z premią Dodatkowe Karty, dobierz podczas **kroku Dobierania kart** dodatkową liczbę kart Wpływu równą liczbie wskazanej na symbolu premii.

Pamiętaj, że premia Dodatkowe Karty nie zmienia twojego Limitu Ręki.

Schody – ta ikona nie daje żadnych efektów sama w sobie, ale mogą się do niej odwoływać inne karty lub zasady.

ZABLOKOWANE POLE – Istoty ani Śniący nie mogą się Poruszać ani mierzyć zasięgu przez Zablokowane pole. Jeśli chcesz się Poruszyć na pole znajdujące się za Zablokowanym polem (lub użyć akcji wskazującej takie pole za cel), musisz mierzyć zasięg wokół tego pola – czasami może się to okazać niemożliwe.

IKONY I ŻETONY TERENU

Ikony Terenu nie dają żadnych efektów same w sobie, ale mogą się do nich odwoływać inne karty lub zasady.

Jeśli ikona Terenu znajduje się na środku kafelka Mapy, oznacza to, że dotyczy ona wszystkich 4 pól tego kafelka.

Jeśli ikona Terenu znajduje się na przecięciu 2 pól kafelka Mapy, oznacza to, że dotyczy ona obydwu tych pól.

Żetony Terenu (umieszczone na polu / 2 polach / kafelku) działają na tych samych zasadach co ikony Terenu.

Kiedy na tym samym polu znajdują się jednocześnie ikony oraz , ikonę należy zignorować.

LIMIT FIGUREK I ŻETONÓW ISTOT NA JEDNYM POLU

Każde pole może zawierać maksymalnie 4 figurki i / lub żetony Istot. Pole z maksymalną liczbą figurek / żetonów Istot uznaje się za pełne. Śniący mogą przechodzić przez pełne pole, ale nie mogą się na nim zatrzymywać. Istoty mogą wchodzić na pełne pola (poprzez zarówno Ruch, jak i Odsłonięcie), wypychając z nich Śniących na sąsiednie pola. Jeśli jednak pełne pole zawiera tylko 1 Śniącego, nie może on zostać wypchnięty, a Istota kończy swój Ruch w zasięgu 1 od tego pola.

Wielkie Istoty: Wielkie Istoty to te, których figurki lub żetony są większe niż normalne. Taka Istota zajmuje całe pole, na którym stoi, i nie można jej w żaden sposób wypchnąć. Kiedy Wielka Istota wchodzi na pole, wypycha wszystkie inne figurki i / lub żetony Istot na dowolne sąsiednie pola wybrane przez graczy. To również kończy jej Ruch.

Uwaga: W niektórych Snach napotkasz pola kompletnie odcięte przez Mury. Śniący mogą się Przenieść na takie pola na różne sposoby. Jeśli 4 Śniących zajmuje takie odcięte pole, żadna Istota nie może się na nie Przenieść ani zostać na nim Odsłonięta.

BRAKUJĄCE ELEMENTY GRY

Jeśli masz otrzymać lub umieścić gdzieś element gry, którego znacznika / figurki zabrakło (na przykład nie ma już żadnych znaczników lub , Kluczy, żetonów , figurek Zmiennokształtnych itp.), nie otrzymujesz lub nie umieszczasz nigdzie tego elementu.

Wyjątkiem od tej zasady są . Jeśli Śniący powinien otrzymać , ale brakuje tych znaczników w puli, wszyscy Śniący przegrywają (zobacz **UDRĘKA I ŚMIERĆ ŚNIĄCYCH** na str. 8).

Liczba elementów każdego typu NIE jest uzależniona od liczby Śniących. Opisywana tu zasada dotyczy również wszystkich elementów otrzymywanych dzięki kartom Sekretów Snu (a więc kartom Wpływu, Przedmiotów, Notek itd.). Na przykład, jeśli udało ci się odnaleźć w Śnie wyjątkowy Przedmiot, nie będzie go tam, kiedy odwiedzisz ten sam Sen ponownie (na przykład dlatego, że poprzednio zostałeś w nim pokonany). Nie możesz otrzymać drugiego egzemplarza tego Przedmiotu.

PRZEBIEG TURY

Rozgrywka zarówno w Drzemkach, jak i w Snach dzieli się na **Tury**. Każda **Tura** składa się z **Fazy Śniących** (kiedy to gracze mogą działać jednocześnie), a po niej następuje **Faza Krajobrazu** (kiedy działa gra).

FAZA ŚNIĄCYCH

KROK 1: DOBIERANIE KART

Każdy Śniący dobiera 4 **karty Wpływu**, pilnując, by nie przekroczyć **Limitu Ręki**, który domyślnie wynosi 6 **kart***. Jeśli osiągnąłeś swój Limit Ręki, **nie dobierasz** nowych kart. **Nigdy** nie możesz mieć na ręce więcej kart, niż wynosi twój Limit Ręki. Nie możesz dobrać mniejszej niż wymagana liczby kart. Zanim dobierzesz karty, możesz **odrzucić** z ręki dowolną ich liczbę.

**Niektóre efekty i karty mogą zwiększyć ten limit.*

Jeśli podczas Dobierania w twojej talii zabraknie kart, przetasuj swój stos kart **Odrzuconych**, tworząc w ten sposób nową talię i dobierz resztę wymaganych kart. Pamiętaj, że przyjdzie ci za to zapłacić pewną cenę (zobacz **PRZETASOWANIE KART** poniżej).

KROK 2: KARTY I AKCJE

Śniący mogą przesuwać swoje figurki po Krajobrazie, wykonywać akcje i zagrywać karty (zobacz **AKCJE ŚNIĄCYCH** na str. 9). Śniący mogą wykonywać swoje akcje **równocześnie**, nie przejmując się kolejnością graczy*, chyba że wymaga tego określona sytuacja. Ta faza kończy się, gdy wszyscy gracze zgodnie stwierdzą, że nie chcą już wykonywać kolejnych akcji. Należy wtedy przejść do Fazy Krajobrazu.

**Przejdź na str. 16, jeśli wolisz rozgrywać Tury w bardziej uporządkowany sposób. Możesz w tym wypadku skorzystać ze znacznika Pierwszego Gracza.*

PRZETASOWANIE TALII WPŁYWU

Za każdym razem, gdy musisz dobrać kartę, ale twoja talia jest pusta, po przetasowaniu stosu kart Odrzuconych i utworzeniu nowej talii Wpływu musisz otrzymać 1 LUB Zablokować 3 karty.

Aby oddalić od siebie widmo śmierci, musisz wybrać pomiędzy otrzymaniem niebezpiecznej Udręki a poświęceniem kart z talii poprzez Zablokowanie ich. Najprostszym sposobem pozbycia się Udręki i odzyskania Zablokowanych kart jest kafelek Fazy Delta ukryty w talii Drzemki (zobacz **FAZA DELTA** na str. 15).

Jeśli gra pozwoli ci przetasować talię Wpływu, kiedy wciąż będziesz mieć w niej karty, przetasuj wszystkie swoje karty z talii oraz ze stosu kart Odrzuconych, by utworzyć nową talię Wpływu. **Jako że ta czynność nie wynika z konieczności dobierania kart, NIE otrzymujesz kary za przetasowanie.**

FAZA KRAJOBRAZU

KROK 1: ISTOTY I WYDARZENIA WE ŚNIE

Bieżąca karta Tury informuje o tym, które efekty tego Snu będą rozpatrywane i w jakiej kolejności. Efekty te można znaleźć na kafelku (bądź kafelkach) Istoty, kafelku Bramy Snu oraz wszystkich odkrytych kartach Sekretów (zobacz **KARTY TUR** na str. 12).

Podczas tej fazy Śniący nie mogą używać akcji ani efektów kart, chyba że dana karta na to pozwala lub znajduje się na niej specjalna ikona .

Czasami w tym kroku nie wydarzy się nic – tak też będzie w początkowych fazach Pierwszego Snu.

KROK 2: ODRZUCANIE KARTY TURY

Na koniec Tury bieżąca karta Tury zostaje odrzucona. Wszystkie efekty opisane jako działające „do końca bieżącej Tury" przestają działać. Następnie, jeśli w talii Tur zostały jeszcze jakieś karty, nowa Tura rozpoczyna się od **Fazy Śniących**. Jeśli nie, rozpatrz **efekt „Koniec Tur"** (zgodnie z opisem na kafelkach Drzemki lub Bramy Snu).

LIMIT RĘKI

6

Nie możesz mieć więcej niż 6 kart na ręce. Podczas dobierania **kart możesz dobrać je tylko do limitu 6 kart na ręce.**

Niektóre specjalne zasady mogą modyfikować twój Limit Ręki.

Premie, które pozwalają ci dobrać naraz więcej kart, nie zwiększają twojego Limitu Ręki.

BLOKOWANIE I ODBLOKOWYWANIE KART

Już tam ciemność się gromadzi,
niknącego słońca blask,
Z czymś musimy tu poradzić, mną być
możesz, gdybym zgasł.
– Neil Gaiman, „Panie łaskawe",
tłum. Andrzej Jakubiec

Blokowanie kart to jeden z częściej występujących negatywnych efektów gry. Usuwa on pewną liczbę kart z twojej talii Wpływu aż do momentu, gdy znajdziesz sposób, by je Odblokować.

ZABLOKUJ X KART: Odkryj X kart Wpływu z wierzchu swojej talii i umieść je na stosie Zablokowanych kart. Karty te pozostaną niedostępne aż do momentu użycia efektu Odblokowania.

ODBLOKUJ X KART: Weź X kart Wpływu z wierzchu swojego stosu Zablokowanych kart i umieść je na swoim stosie kart Odrzuconych. Karty te staną się dostępne po następnym przetasowaniu talii.

Sugerujemy, aby stos Zablokowanych kart ułożyć pod planszą Śniącego, by oznaczyć, że są one niedostępne.

Uwaga: Zablokować można tylko karty Wpływu. Inne karty w twojej talii (na przykład karty Defektów) pomija się podczas Blokowania (pomiń taką kartę i dobierze kolejną). ***Po rozpatrzeniu efektu Blokowania każda dobrana w jego ramach karta Defektu powinna zostać umieszczona z powrotem na wierzchu talii.***

Uwaga: Jeśli masz Zablokować karty, ale w danej chwili nie posiadasz żadnych kart w swojej talii Wpływu, NIE przetasowujesz talii ani NIE Blokujesz żadnych kart.

UDRĘKA I ŚMIERĆ

W tym śnie śmiertelnym marzenia przyjść mogą.
– William Shakespeare, „Hamlet",
tłum. Józef Paszkowski

Udręki ( ) używa się do śledzenia niepokoju, strachu, zmęczenia, niepewności i bólu, które dręczą Śniących. Kiedy Śniący otrzymuje , umieść odpowiednią liczbę znaczników obok jego planszy.

Śniący przegrywają, w następujących sytuacjach:

– Kiedy dowolny Śniący otrzyma **8** Wtedy natychmiast umiera, a wszyscy Śniący ponoszą porażkę.

– Kiedy Śniący powinien otrzymać , ale brakuje tych znaczników w puli (łącznie jest 16 takich znaczników w grze), **wszyscy** Śniący ponoszą porażkę.

– Kiedy łączna **liczba** wszystkich **kart** Śniącego (wliczając w to karty, które znajdują się w jego talii Wpływu, na ręce i na stosie kart Odrzuconych; do liczby tej nie wlicza się Aktywnych kart Rozwoju ani Zablokowanych kart) spadnie poniżej 6, ten Śniący natychmiast umiera, a **wszyscy** Śniący ponoszą porażkę.

Jeśli Śniący przegrają, rozpatrz **kartę Wiedzy *Śmierć*** (odkryj **kartę Sekretu II-42 I**, o ile nie została odkryta wcześniej – *na karcie Akcji Podstawowych znajdziesz przypomnienie).*

Śniący, którzy ponieśli porażkę **we Śnie**, muszą ponadto odrzucić bieżący Krajobraz. Odłóż na miejsce Sekretów wszystkie karty i kafelki tego Snu (poza tymi, które otrzymali Śniący, oraz tymi, które zostały dodane do innych talii w grze). Zatrzymaj kafelek Bramy tego Snu – możesz tu wrócić, aby spróbować jeszcze raz.

AKCJE ŚNIĄCYCH

Łatwo nawiązuję kontakt z samym sobą, więc czuję, jak rozpacz łapie mnie za gardło. Czas ruszyć naprzód. Znaleźć coś, czego nie ma. Dostrzegasz znaki, są na drodze.
– The Gathering, „Analog Park", tłum. Katarzyna Deja

Przebywając we Śnie lub Drzemce, każdy Śniący może wykonywać różne akcje. Większość z nich można znaleźć:

- **na kartach Akcji Podstawowych,**
- **na kartach Wpływu Śniącego,**
- **na Aktywnych kartach Rozwoju Śniącego,**
- **na Aktywnych Maskach Śniącego,**
- **na wspólnych Aktywnych Przedmiotach Śniących.**

W Krajobrazie może pojawić się więcej dostępnych akcji, na przykład na kafelkach Drzemki / Mapy, Bramy Snu lub Istot.

Poniżej znajdują się informacje na temat wykonywania akcji. Natomiast elementy gry, na których można znaleźć te akcje, zostaną opisane nieco później.

WYKONYWANIE AKCJI

Kiedy chcesz wykonać akcję, najpierw musisz zapłacić jej koszt (a czasem spełnić także dodatkowe wymagania).

Koszt akcji zawsze wskazany jest na początku jej opisu. Zwykle jest to pewna liczba punktów Zamiaru (, lub).

Zamiar to podstawowy zasób w grze. Przedstawia on sposób, w jaki Śniący radzi sobie w świecie, oraz podejście do rozwiązywania problemów. Zamiar dzieli się na trzy rodzaje (oznaczone różnymi kolorami):

– Przenikliwość. Wiąże się ze zdolnością prowadzenia rozmowy, obserwacji, rozumowania i posługiwania się technologią.

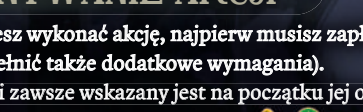
– Spryt. Wiąże się z ruchem, przebiegłością, unikami, odgrywaniem ról i podstępem.

– Gniew. Wiąże się z wysiłkiem fizycznym, walką, uporem i konfliktowością.

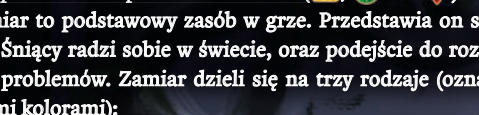
Aby wykonać akcję, musisz zapłacić jej koszt, odrzucając karty Wpływu z ręki i / lub karty Aktywnych Przedmiotów o łącznej wartości Zamiaru danego koloru równej kosztowi akcji. Karty Wpływu odrzuca się na stos Odrzuconych kart Wpływu Śniącego, natomiast wykorzystane Przedmioty odrzuca się do Schowka.

O wartości karty Wpływu / Przedmiotu w punktach Zamiaru informuje ikona w lewym górnym rogu tej karty. Jeśli karta zawiera kilka kolorów Zamiaru do wyboru, musisz zdecydować, którego użyjesz, odrzucając tę kartę. Kiedy odrzucasz kartę, aby opłacić koszt akcji, nie możesz wykorzystać opisanej na niej akcji. Punkty Zamiaru otrzymujesz w momencie odrzucania karty, natomiast wszelka nadwyżka Zamiaru przepada.

Przykład: Koszt akcji to 6 lub 6. Decydujesz się zapłacić 6, odrzucając jedną kartę zapewniającą 1 oraz 2, jedną kartę z 3 oraz Aktywny Przedmiot z 2. Nadwyżka w postaci 1 przepada i nie można jej zachować na poczet kosztu innej akcji. Nie zyskujesz przy tym 1, ponieważ karta została użyta do zdobycia 2.



Przykładowy koszt Zamiaru na kartach Wpływu / Przedmiotów.



Przykładowy koszt Zamiaru na kafelkach Mapy / Istot / Sekretów.

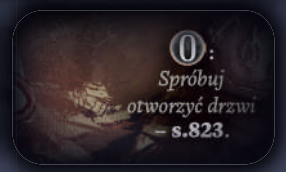
– Koszt tej akcji wynosi zawsze 0 punktów Zamiaru. Oznacza to, że ta akcja jest darmowa.

– Koszt tej akcji to otrzymanie (otrzymasz wskazaną liczbę).

Więcej na temat otrzymywania – na str. 8.

– Koszt tej akcji opłaca się w . Aby wykonać tę akcję, musisz odrzucić określoną liczbę .

! Akcje Mapy można wykonać jedynie wtedy, gdy figurka Śniącego znajduje się na polu z daną akcją (chyba że jest to akcja Ataku lub Kontaktu – więcej na ten temat na str. 10).



KARTA AKCJI PODSTAWOWYCH

Każdy Śniący posiada własną kartę Akcji Podstawowych, która zawiera listę podstawowych akcji, a także kilka innych zasad:

Ruch – wydaj dowolną liczbę punktów , by poruszyć się o taką samą liczbę pól.

Więcej na temat Ruchu znajdziesz na str. 11.

Atak i Kontakt – *więcej na ich temat znajdziesz na str. 10.*

Wysiłek – raz na Turę możesz wydać X Godzin, by Poruszyć się o X pól (zobacz ZEGAR na str. 13).

Podejrzyj kartę – odrzuć 1 kartę, aby móc na 5 sekund podejrzeć 1 kartę/kafelek Sekretu z obecnego Snu o rewersie z napisem Wpływ / Przedmiot / Defekt / Los / Drzemka.

Zdobądź Kryształ – odrzuć 3 karty Wpływu z ręki, by otrzymać .

Użyj Kryształu – odrzuć 1, by przerzucić dowolny rzut (dowolnej kości rzuconej przez dowolnego gracza).

Usuń Morf – odrzuć 1 Klucz lub 1 , by odrzucić 1 Morf (zobacz MORFOWANIE na str. 13), o ile Istota znajduje się w zasięgu 1.

Wzmocnienie Zamiaru – opis tej akcji znajdziesz na stronie 11. Informacja na karcie jest przypomnieniem o konsekwencjach wyrzucenia na kości (to najgorszy wynik).

Śmierć Śniącego – ta informacja stanowi przypomnienie o tym, co się wydarzy, jeśli Śniący osiągnie limit . Rozpatrz kartę Wiedzy II-42 I (Śmierć) – więcej na ten temat w sekcji Udręka i Śmierć na str. 8.

KARTY WPŁYWU

Wiedziałam, kim byłam, kiedy się obudziłam dziś rano, ale od tego czasu chyba się parę razy zmieniłam.
– Lewis Carrol, „Alicja w Krainie Czarów", tłum. Elżbieta Tabakowska

Karty Wpływu odzwierciedlają umiejętności i moce, jakie Śniący posiadają w swoim arsenale. Każdy Śniący rozpoczyna kampanię z 22 Początkowymi kartami Wpływu. Ich talie będą jednak rozrastać się i ewoluować dzięki odwiedzonym Snom i zakupom na Targu Wpływu.

Każdy Śniący umieszcza swoją talię po lewej stronie planszy Śniącego. To stąd będzie dobierał karty podczas rozgrywki. Zagrywane i odrzucane karty umieszcza się awersami do góry na stosie kart Odrzuconych znajdującym się po prawej stronie planszy Śniącego.

Z wyjątkiem kart Rozwoju, które zostaną opisane w kolejnej sekcji, wolno ci zagrywać (czyli wykorzystywać akcje i efekty lub Zamiar wyłącznie karty Wpływu, które masz na ręce. O ile nie zostanie podane inaczej, karty Wpływu można zagrywać tylko podczas swojej rundy w Fazie Śniących.

Karty z ikoną są wyjątkiem od powyższej reguły. Można je zagrywać w dowolnej chwili (nawet w środku innej akcji), również w trakcie rund innych Śniących oraz w Fazie Krajobrazu (należy jednak pamiętać, by opłacić ich koszt).

Przykład: Musisz zapłacić za akcję 8. Zaczynasz od zapłacenia 4, ale nie masz odpowiednich kart, by zapłacić resztę kosztu. Postanawiasz zagrać Szukaj prawidłowości w trakcie swojej akcji – efekt tej karty pozwala ci dobrać 3 dodatkowe karty w zamian za Zablokowanie zagranej karty. Na szczęście dobrane karty mają 4, co pozwala ci w zapłacić za wykonanie akcji.

Niektóre karty zawierają dodatkowe wymagania, które musisz spełnić przed użyciem danej akcji / efektu (np. musisz przebywać na polu z określoną ikoną Terenu).

Co więcej, każda indywidualna Początkowa talia Wpływu posiada wyjątkową dla każdego bohatera akcję opisaną na rewersie każdej karty. Śniący może wykonać tę akcję, kiedy karta znajduje się na wierzchu jego talii. Oznacza to, że im więcej kart Śniący doda do swojej talii, tym rzadziej ta akcja będzie dostępna, gdyż z czasem bohaterowie tracą swoją pierwotną tożsamość.

Zdobyte karty Wpływu (tj. uzyskane w Snach lub zakupione na Targu Wpływu) umieszcza się **awersem do góry** na wierzchu **stosu kart Odrzuconych Śniącego.**

KARTY WPŁYWU TYPU ROZWÓJ

Sny rosną wraz z tobą. – Zig Ziglar
tłum. A. Jakubiec

Karty Rozwoju to specjalne karty Wpływu, które po zagraniu zapewniają Śniącym trwałe zdolności. Można je wykorzystać jak zwykłe karty Wpływu – do opłacenia kosztu Zamiaru, odrzucając je z ręki – lecz by wykorzystać ich akcję / efekt, musisz najpierw wyłożyć daną kartę w swojej **strefie Rozwoju** (poniżej planszy Śniącego), **opłacając koszt opisany na górze tej karty.** Od tej pory możesz używać wszystkich akcji i efektów na wyłożonej karcie. Nie możesz odrzucać Aktywnych kart Rozwoju, aby wykorzystać ich Zamiar.

Każdego Śniącego obowiązuje limit **4 kart w strefie Rozwoju,** jednak niektóre Maski (zobacz **MASKI** na str. 13) i inne karty mogą modyfikować ten limit. Jeśli chcesz wyłożyć nową kartę Rozwoju, ale osiągnąłeś już limit kart w strefie Rozwoju, musisz najpierw odrzucić jedną z wyłożonych kart (aktywną bądź odwróconą), zanim wyłożysz nową. Nie wolno ci **dobrowolnie** odrzucić wyłożonej karty Rozwoju w żadnym innym wypadku.

Odwracanie kart Rozwoju – jeśli gra nakaże ci odwrócić kartę, oznacza to, że musisz ją zakryć (czyli odwrócić rewersem do góry). Akcji z takiej odwróconej karty nie można używać aż do momentu jej przywrócenia, jednak ta karta wciąż liczy się do limitu kart Rozwoju w twojej strefie. Niektóre zasady odnoszą się do ikon . Oznacza to, że odwołują się do twoich **Aktywnych kart Rozwoju w odpowiednim kolorze** *(odwrócone karty się **nie** liczą).*

O ile nie zostało napisane inaczej, kart Rozwoju nie odrzuca się po użyciu. Wyłożone karty Rozwoju pozostają w strefie Rozwoju do czasu, aż jakiś efekt gry (na przykład Śmierć Śniącego lub Przebudzenie) zmusi cię do ich odrzucenia.

Możesz wyłożyć dwie identyczne karty Rozwoju, ale pamiętaj, że większość z nich nie będzie podwajać dzięki temu swoich efektów.

TARG WPŁYWU I KUPOWANIE NOWYCH KART WPŁYWU

Targ Wpływu to pula niezdobytych kart Wpływu, które są dostępne do kupienia przez Śniących, kiedy ci wybiorą się na Zakupy na Mapie Świata Snu (str. 14). Mechanika ta zostanie wyjaśniona w późniejszym czasie. Karty z Targu Wpływu można pozostawić w pudełku (nie należy ich podglądać) i wyjmować je, kiedy będą potrzebne. Targ Wpływu będzie się rozrastać wraz z rozwojem kampanii, ponieważ niektóre Sny pozwalają na dodawanie do niego nowych kart.

Kiedy gra pozwoli **„Kupić karty Wpływu”**, każdy Śniący może dobrać wierzchnie **3 karty z Targu Wpływu** i Kupić dowolną liczbę tych kart, płacąc za nie posiadanym , a następnie umieszczając je na wierzchu swojego stosu kart Odrzuconych. Pozostałe karty należy zwrócić na spód Targu. Koszt każdej karty Wpływu wskazany jest w jej prawym górnym rogu.

możesz zdobyć głównie podczas Drzemek – to Łupy za zwycięstwo – a także wykonując cele Snów.

Kiedy gra nakazuje ci ODŁOŻYĆ kartę do Targu, musisz usunąć tę kartę ze swojej talii, a następnie umieścić ją na spodzie Targu Wpływu – nie ma znaczenia, czy ta karta pochodzi z twojej talii początkowej, została zakupiona na Targu Wpływu, czy też została zdobyta we Śnie.

Jeśli podczas kroku Kupowania kart dobierzesz kartę początkową innego Śniącego, możesz ją kupić, a także zacząć używać specjalnej akcji znajdującej się na jej rewersie, mimo że nie jesteś tym Śniącym.

Na początku gry Targ Wpływu składa się wyłącznie z kart Wpływu nieoznaczonych żadnym kodem sekretu.

Na początku gry Targ Przedmiotów jest pusty.

LIMITY KART W TALII WPŁYWU 20-40

W określonych momentach gry (podczas Przygotowania gry lub **Przebudzenia)** będziesz mieć okazję dodać lub usunąć karty ze swojej talii Wpływu. Pilnuj liczby kart w swojej talii, tak aby zmieścić się w limicie 20-40 kart. Podczas budowania talii:

– w swojej talii Wpływu musisz mieć minimum 20 kart (jeśli z jakiegoś powodu masz dostępnych mniej niż 20 kart, dodaj je wszystkie do swojej talii).

– W swojej talii Wpływu możesz mieć maksymalnie 40 kart. Pozostałe karty umieszcza się w pudełku, w miejscu przeznaczonym na karty twojego Śniącego (zaznacz je swoją Przegródką). Karty te, nazywane nieużywanymi, nie mogą być wykorzystane aż do następnego momentu budowania talii.

– Musisz dodać do swojej talii Wpływu wszystkie posiadane karty Defektów (nie wliczają się one do limitu 20-40 kart).

Uwaga: Jeśli liczba kart w twojej talii Wpływu w trakcie gry przekroczy 40 lub spadnie poniżej 20, nic się nie dzieje. Limit kart obowiązuje wyłącznie w momencie budowania talii.

AKCJE STOPNIOWE

Akcje Stopniowe stają się bardziej wymagające wraz z każdym kolejnym Śniącym. Akcje te oznaczone są ikoną umieszczoną zaraz po podstawowym koszcie akcji, wskazując, ile razy należy zapłacić wskazany koszt, by ją wykonać. Koszt można opłacić w kilku etapach na przestrzeni kilku tur (tj. stopniowo). Za każdym razem, gdy opłacisz podstawowy koszt Akcji Stopniowej, zaznacz to 1 **znacznikiem Zamiaru.** Znacznik umieść w pobliżu Akcji.

Przykład: W grze bierze udział 3 Śniących, a ty chcesz przeprowadzić Akcję Stopniową oznaczoną jako 3 . Jeden ze Śniących postanawia wydać 6 , by umieścić na tej akcji 2 znaczniki Zamiaru. W kolejnej turze (lub nawet jeszcze w tej samej) inny Śniący będzie musiał zapłacić jedynie 3 , by wykonać tę akcję.

Uwaga: Koszt niektórych Akcji Stopniowych został podany w dwóch kolorach Zamiaru. Kiedy płacisz za taką akcję, musisz wybrać jeden z tych kolorów i to w nim opłacić pełny koszt akcji. Na przykład, jeśli w grze jest 4 Śniących, 3 / 3 oznacza albo 12 , albo 12 , ale nie kombinację tych dwóch kolorów.

Po wykonaniu Akcji Stopniowej zwróć wszystkie znaczniki Zamiaru do puli. Liczba znaczników Zamiaru jest ograniczona. Jeśli w puli zabrakło znaczników Zamiaru w kolorze, którego potrzebujesz, możesz wykorzystać znacznik leżący na innej akcji.

Każdy znacznik Zamiaru leżący na akcji uznawany jest za należący do ciebie, nawet jeśli został tam umieszczony przez innego Śniącego.

Jeśli w grze obecnych jest kilka figurek lub żetonów danego typu Istoty, znaczniki Zamiaru umieszczone na kafelku tych Istot nie są przypisane do żadnej konkretnej figurki. Zostaną one przypisane (a następnie odrzucone) do konkretnej figurki, kiedy Akcja Stopniowa zostanie wykonana.

Uwaga: Zapis „ × X” oznacza jedynie wyższy koszt akcji, a nie Akcję Stopniową, którą można opłacić w etapach. Na przykład, jeśli w grze jest 3 Śniących, zapis „ × 2 ” oznacza, że musisz jednorazowo zapłacić 6 .

AKCJE ATAKU I KONTAKTU

Przykłady akcji Ataku / Kontaktu.

Nie każda akcja jest akcją Kontaktu. Nie każda akcja jest akcją Ataku.

Akcje Ataku / Kontaktu są wyraźnie oznaczone słowami kluczowymi „Atak” lub „Kontakt” – można ich używać tak samo jak innych akcji, ale z kilkoma wyjątkami:

– W przeciwieństwie do Akcji Mapy, które wymagają, by Śniący znajdował się na polu akcji, akcje Ataku / Kontaktu można wykonać z odległości podstawowego zasięgu Ataku / Kontaktu, który wynosi 1. Niektóre karty Wpływu i Przedmioty pozwalają na zwiększenie zasięgu.

– Możesz zwielokrotnić efekt akcji Ataku / Kontaktu, płacąc jej koszt kilka razy.

Przykład: Wykonujesz akcję Ataku o koszcie 3 . Możesz wydać 9 naraz, aby zastosować efekt tej akcji trzykrotnie.

– Jeśli zapłacisz koszt tej samej akcji kilka razy, jej efekt może za każdym razem dotyczyć innego celu.

Przykład: Wykonujesz akcję Kontaktu o koszcie 3 . Postanawiasz zapłacić 9 . W zasięgu akcji znajdują się 2 Istoty. Decydujesz, że celem akcji 2 razy zostanie jedna Istota, a 1 raz – druga.

KOŚĆ SZCZĘŚCIA

Wiele kart i efektów wymaga użycia kości Szczęścia, która określi, co się wydarzy. Efekt każdego rzutu opisany jest na elemencie, który wymaga skorzystania z kości.

Jeśli jakiś wynik rzutu nie został opisany, oznacza to, że w tym przypadku nic się nie dzieje.

Wynik ☒ daje zwykle wyjątkowo nieprzyjemne efekty, ▬ jest negatywny lub neutralny, a ⚀, ⚁, i ⚂ są zazwyczaj pozytywne.

WZMOCNIENIE ZAMIARU

Raz na Turę, kiedy wydajesz przynajmniej 1 punkt Zamiaru (nawet jeśli ta wartość jest niższa niż wymagany koszt akcji), by opłacić akcję, możesz zdecydować się na rzut kością Szczęścia, by zyskać więcej punktów Zamiaru. Wynik tej akcji zależy od rzutu kością:

☒ – nie udaje ci się wykonać akcji. Nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu użytych do opłacenia tej akcji. **Co więcej**, musisz odrzucić 1 ⚪ albo otrzymać 1 🔴, albo Zablokować 3 karty.

▬ – nie otrzymujesz żadnych dodatkowych punktów Zamiaru. Jeśli nie udało ci się opłacić akcji, nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu użytych do opłacenia tej akcji.

⚀ / ⚁ / ⚂ – dodaj 1/2/3 punkty Zamiaru tego samego koloru.

Kości Szczęścia należy używać w celu zyskania dodatkowego Zamiaru tylko w ostateczności – po rzucie nie możesz już dodać żadnych punktów Zamiaru, aby opłacić daną akcję. Jeśli nie uda ci się zebrać wymaganej liczby punktów Zamiaru, tracisz zużyte punkty, nawet jeśli nie udało ci się wykonać akcji.

Kości Szczęścia możesz użyć także podczas Ruchu, by móc Poruszyć się dalej. Liczy się to jako 1 Ruch. Jeśli rzut zakończył się porażką, Śniący nie może Poruszyć się w ogóle.

AKCJA RUCHU

Jej stopy na poły dotykały podłogi, na poły unosiły się nad nią; Ziemia ledwie ją trzymała,
gdyż tak szybko zamieniała się w istotę ze snów.
– Lord Dunsany, „Córka króla Elfów",
tłum. Katarzyna Deja

Akcję Ruchu wykonuje się, odrzucając karty Wpływu lub Aktywne Przedmioty oznaczone Zamiarem 💧, a następnie poruszając figurkę Śniącego o tyle pól, ile punktów Zamiaru 💧 znajdowało się na odrzuconych kartach. Poruszać się można jedynie w pionie lub w poziomie, ale nigdy po skosie*.

**Niektóre karty Wpływu / Przedmiotów pozwalają na odstępstwo od tej zasady, a nawet zapewniają inne premie do Ruchu...*

PRZENIESIENIE oznacza, że możesz przenieść się na inne pole, ignorując zasięg, Mury i inne przeszkody. A zatem Przeniesienie działa jak teleportacja.

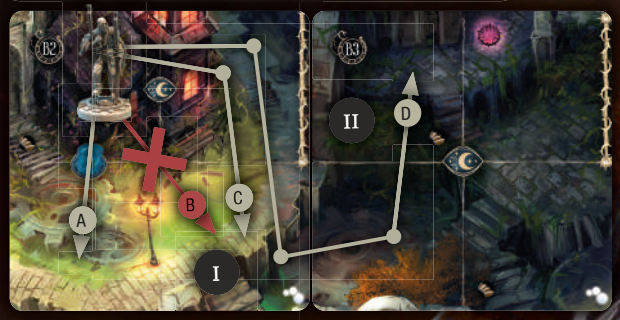
PRZERZUCANIE KOŚCI

Pewne efekty pozwalają na przerzucenie wyniku rzutu kością (czasem chodzić może o twój rzut, a czasem o dowolny rzut, w tym rzuty na Ruch Istot).

Nie ma limitu liczby powtórzeń rzutów kością – pod warunkiem, że spełniasz określone kryteria i opłacisz koszt przerzutu wskazany na karcie / w regule.

Kiedy przerzucasz wynik rzutu kością, liczy się wynik ostatniego rzutu. Wcześniejsze wyniki należy zignorować.

MURY



Istoty ani Śniący nie mogą się Poruszać ani mierzyć zasięgu przez odgrodzone Murem pole. Jeśli chcesz się poruszyć na pole znajdujące się za Murem (lub użyć akcji wskazującej takie pole jako cel), musisz mierzyć zasięg wokół tego pola.

Niektóre Mury nie zasłaniają w całości brzegów pola (znajduje się w nich wąskie przejście bądź też zasłaniają tylko połowę brzegu pola). Oznacza to, że w tym miejscu Ruch jest możliwy.

Dwa przyległe kafelki z Murami mogą niekiedy utworzyć drobną lukę między częściami Muru. Te przerwy nie umożliwiają Ruchu przez Mur.

A) Śniący Porusza się o 1 pole.

B) Śniący nie może Poruszyć się w ten sposób, ponieważ Ruch po skosie jest niedozwolony.

C) Aby wejść na pole I, Śniący musi Poruszyć się o 2 pola.

D) Aby wejść na pole II, Śniący musi Poruszyć się o 4 pola (ponieważ musi obejść Mur uniemożliwiający wybór krótszej trasy).

ZASIĘG

Większość akcji i efektów wymagających celu ma określony zasięg. Jest to maksymalna odległość działania akcji / efektu. Akcje i efekty mogą oczywiście obierać za cel pola, które znajdują się bliżej, niż wynosi ich maksymalny zasięg.

Zasięg 0 oznacza działanie na tym samym polu.

Zasięg 1 oznacza działanie na sąsiednim polu i / lub bliżej.

Określenia „dowolny zasięg" czy „nieograniczony zasięg" nie oznaczają, że możesz ignorować Mury i Zablokowane pola – nadal musisz znaleźć drogę prowadzącą do obranego za cel pola. Jeśli natomiast zasada zawiera określenie „na dowolne pole", możesz zignorować zarówno zasięg, jak i Mury i Zablokowane pola.

PRZEDMIOTY

Przedmioty to wszelkiej maści osobliwości mogące okazać się przydatne Śniącym, którzy mierzą się z niebezpieczeństwami w Świecie Snu.

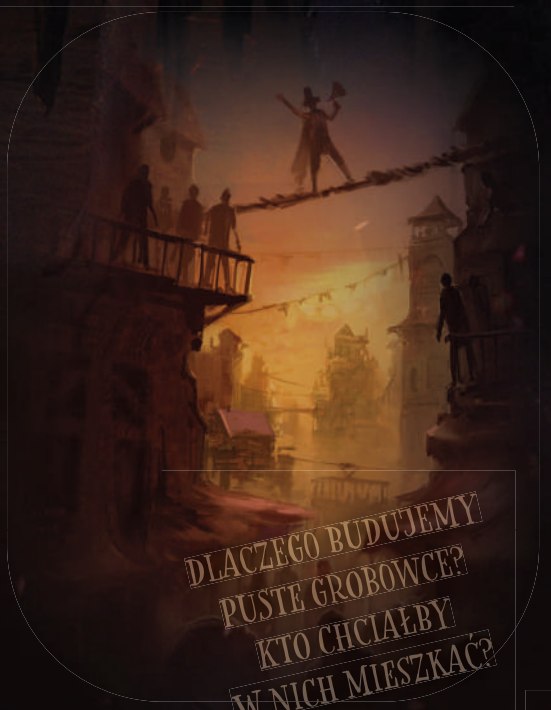
Śniący mogą naraz posiadać maksymalnie 3 **AKTYWNE PRZEDMIOTY*** umieszczone na wyznaczonych polach planszy. Dowolny Śniący może ich użyć – odrzucając je, by wykorzystać ich wartość Zamiaru, lub korzystając z ich efektów. Pamiętaj, że nie wszystkie Przedmioty odrzuca się po użyciu, chyba że ich efekt wyraźnie na to wskazuje.

**Na planszy znajduje się również czwarte miejsce na Przedmiot, które można odblokować.*

Podczas Pierwszego Snu mogłeś już znaleźć kilka **PRZEDMIOTÓW POCZĄTKOWYCH** (3 z nich należy zachować jako **AKTYWNE PRZEDMIOTY**, zaś pozostałe 2 należy odłożyć do **SCHOWKA**). Gdybyś ich nie znalazł, trafiłyby one do **TARGU PRZEDMIOTÓW**, umożliwiając ich kupno w późniejszym czasie podczas wizyty w Sklepie na Mapie Świata Snu.

Pozostałych Przedmiotów będących własnością Śniących nie uznaje się za Aktywne, a zamiast tego umieszcza się je zakryte (rewersem do góry) w Schowku.

Kiedy gra pozwoli na **ODZYSKANIE PRZEDMIOTU** (na przykład poprzez efekt na karcie Wpływu lub poprzez wydarzenie Skryptu), dobierz losowo 1 kartę ze **SCHOWKA** i umieść ją w miejscu Aktywnego Przedmiotu. Jeśli nie ma żadnego wolnego miejsca, musisz najpierw odrzucić któryś z Aktywnych Przedmiotów lub Przedmiot, który właśnie został dobrany ze Schowka. Co do zasady **ODRZUCONE PRZEDMIOTY** wracają do **SCHOWKA** (niektóre jednak mogą trafić z powrotem na **TARGU PRZEDMIOTÓW**, gdzie można je ponownie nabyć podczas **ZAKUPÓW** – zobacz str. 15).



FAZA KRAJOBRAZU

Kiedy długo spoglądasz w otchłań,
ona również wejrzy w ciebie.
– Friedrich Nietzsche, tłum. Andrzej Jakubiec

ISTOTY to straszydła i eteryczne stworzenia zamieszkujące Świat Snu. Na kafelkach Krajobrazu i Drzemki reprezentują je odpowiadające im figurki lub żetony. Istoty działają w **FAZIE KRAJOBRAZU**, po tym jak wszyscy Śniący wykonają swoje akcje. Akcje Istot określają **karty Tur** oraz kafelki Istot.

Fazę Krajobrazu rozpocznij od uważnego przeczytania aktualnie **odsłoniętej karty Tury**.

KARTY TUR

Karty Tur, oprócz tego, że odliczają Tury do końca Snu / Drzemki, zawierają także informacje o tym, jakie działania **Istoty** podejmą w nieustannie zmieniających się Krajobrazach Drzemek i Snów.

LICZENIE TUR

Na początku Drzemki / Snu przetasuj wyszczególnioną liczbę kart Tur i w losowej kolejności umieść je odsłonięte (awersem do góry) w miejscu na talię Tur. Liczba Tur została wyszczególniona w prawym górnym rogu kafelków Drzemek i Snów. Pozostałe karty Tur należy umieścić zakryte na stosie Odrzuconych kart Tur.

Wierzchnia karta – „bieżąca karta Tury" – powinna być jedyną widoczną kartą. Na koniec każdej Tury (po zastosowaniu wszystkich jej efektów – patrz poniżej) karta zostaje odrzucona, i tym samym odkrywa się kolejna karta Tury. Kiedy zużyjesz całą przygotowaną talię Tur, Sen lub Drzemka kończy się – rozpatrz efekt Końca Tur opisany na kafelku **Drzemki / Bramy Snu.**

Efekt Morfowania – wzmacnia Istotę (zobacz **MORFOWANIE** na str. 13).

Efekt podstawowy – słabszy negatywny efekt.

Efekt specjalny – silniejszy negatywny efekt.

Efekty kart Tur.

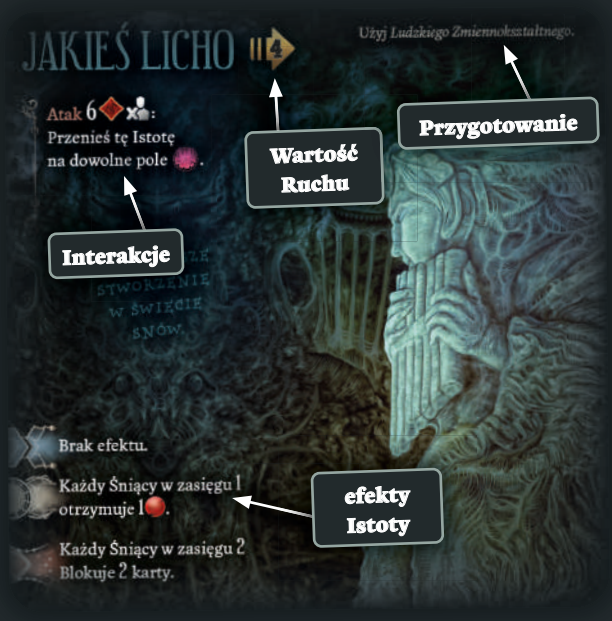
ISTOTY I EFEKTY SNÓW / DRZEMEK

Na początku Fazy Krajobrazu każdy krok z bieżącej karty Tury rozpatruje się **od góry do dołu**. Kroki te składają się z 3 **głównych efektów** (opisanych poniżej) oraz kroku **Ruchu Istoty**.

Na przykład, jeśli KARTA TURY wymaga rozpatrzenia EFEKTU PODSTAWOWEGO, ta ISTOTA spowoduje, że Śniący w zasięgu 1 otrzymają 1. Z kolei EFEKT SPECJALNY spowoduje, że Śniący w zasięgu 2 ZABLOKUJĄ 2 karty.

KAFELKI ISTOT

Istnieją dwa rodzaje kafelków Istot: takie, które można znaleźć w SNACH, i takie, które występują w DRZEMKACH. Między tymi dwoma typami kafelków występują drobne różnice. KAFELKI ISTOT DRZEMKI zostaną opisane później w części poświęconej DRZEMKOM.



PRZYGOTOWANIE: Przygotowanie rozpocznij od prawego górnego rogu kafelka. To może czasami oznaczać przygotowanie określonej liczby kart Tur, Odsłonięcie żetonów / figurek Istoty lub wykonanie dodatkowych kroków Przygotowania.

(Więcej na temat Odsłaniania Istot znajdziesz w sekcji KRYJÓWKA ISTOT na str. 6).

FIGURKI ISTOT: Figurki umieszczane w grze przez Śniących (z kart Wpływu, kart Notek) **NIE** są Istotami, chyba że gra stanowi inaczej.

INTERAKCJE: Interakcje to akcje, które możesz wykonać w odniesieniu do Istoty. Jeśli znajdujesz się w wymaganym zasięgu Istoty, możesz wykonać daną akcję. Dla przypomnienia: podstawowy zasięg akcji Ataku / Kontaktu wynosi 1.

EFEKTY ISTOT: Zobacz z lewej – **ISTOTY I EFEKTY SNÓW / DRZEMEK.**

Uwaga: Fraza „Jeśli Śniący jest w zasięgu X" oznacza w zasięgu X dowolnego żetonu lub dowolnej figurki danej Istoty. Jeśli Śniący znajduje się w zasięgu więcej niż jednego żetonu / jednej figurki Istoty, nie wywołuje to dodatkowych efektów – dany efekt może zadziałać na Śniącego tylko raz (chyba że kafelek wskazuje, że efekt skaluje się w zależności od liczby Istot w zasięgu).

Wszystkie te efekty z reguły można znaleźć na **KAFELKU ISTOTY**, choć czasem będą one opisane na innych kartach Sekretów, w zależności od Snu / Drzemki.

Jeśli karta Tury wskazuje efekt, ale na planszy nie występują elementy gry, do których ten efekt mógłby się odwoływać, efekt nie występuje.

Tak też będzie w początkowych fazach Pierwszego Snu.

Jeśli podczas tego samego kroku należy rozpatrzyć kilka efektów, rozpatrz je w dowolnej kolejności, ale weź pod uwagę, że wszystkie dzieją się jednocześnie.

Jeśli gra nakazuje ci zrobić coś na końcu Tury, zrób to po rozpatrzeniu wszystkich kroków.

INNE ZASADY DOTYCZĄCE KART TUR

BLOKOWANIE KROKÓW / DODAWANIE TUR

Kiedy gra nakaże ci **„Zablokować 1 krok bieżącej karty Tury"**, wybierz i oznacz jeden z kroków przy użyciu . Podczas rozpatrywania karty Tury należy pominąć ten krok.

Kiedy gra nakazuje **„Dodać 1 Turę"**, weź spodnią kartę ze stosu Odrzuconych kart Tur i umieść ją na spodzie talii Tur.

KOLORY TUR (♥, ♠, ♦, ♣)

Każda karta Tury zawiera ikonę jednego z czterech Kolorów Tur. Nie dają żadnych efektów same w sobie, ale mogą się do nich odwoływać inne karty lub zasady.

ŁUPY

Każda karta Tury zawiera osobną sekcję Łupów. Rozpatrz ją za każdym razem, gdy gra powie ci, że zdobywasz Łupy (czyli zwykle wtedy, gdy podczas **DRZEMKI** osiągniesz **Zwycięstwo**). Kiedy zdobywasz Łupy, będą to zawsze Łupy opisane na bieżącej karcie Tury.

Czasami będziesz mógł wybrać pomiędzy kilkoma różnymi Łupami, na przykład pomiędzy zdobyciem 1 wspólnej nagrody dla całej Drużyny lub mniejszych nagród dla poszczególnych Śniących.

Kiedy kafelek Drzemki stwierdzi, że zdobywasz Łupy po odrzuceniu ostatniej karty Tury, otrzymujesz Łupy z tej ostatniej karty.

RUCH ISTOT

Istoty Poruszają się podczas Fazy Krajobrazu, w momencie rozpatrywania kroku opisanego na karcie Tury. Każda Istota posiada określony, wskazany na swoim kafelku **zasięg Ruchu**. Podczas tego kroku, wykonaj rzut na Ruch Istoty*:

- oznacza, że Istota Porusza się o 1 pole;
- oznacza, że Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu;
- oznacza, że Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu, a następnie rzut należy powtórzyć.

Istoty zawsze Poruszają się w stronę najbliższego Śniącego, chyba że zasady specjalne ich Ruchu stanowią inaczej. Jeśli kilku Śniących znajduje się w tym samym zasięgu, Gracze decydują, w którą stronę poruszy się Istota. Jeśli Istota znajduje się już na polu ze Śniącym i miałaby wykonać Ruch lub nie ma dostępnej drogi do swojego celu, nie Porusza się. Kiedy Istota wchodzi na pole Śniącego będącego jej celem, kończy swój Ruch.

Istoty w żaden sposób nie mogą używać Akcji Mapy (co oznacza, że nie będą podążać za tobą skrótami itd.).

**Rzuty na Ruch powinny być wykonywane osobno dla każdej Istoty. Możesz jednak zdecydować, że będziesz rzucać tylko raz dla wszystkich Istot, przez co wszystkie będą poruszały się zgodnie z tym rzutem. Wybór jednej z opcji zależy od preferencji i doświadczeń waszej grupy.*

- oznacza, że Istota ignoruje kość Ruchu. Często wiąże się to z dodatkowymi zasadami dla danej Istoty.

MORFOWANIE

MORFOWANIE (które aktywuje się najczęściej w kroku **PRZEBIEGU TURY**) zapewnia **ISTOTOM** premie, dzięki którym stają się silniejsze i bardziej niebezpieczne, dopóki dany żeton znajduje się na **KAFELKU ISTOTY**. Kiedy gra nakaże dodać 1 żeton lub więcej ŻETONÓW MORFÓW, dobierz je losowo i umieść je odkryte na kafelku **ISTOTY**. Zalecamy, by żetony losować z małego pojemnika lub nieprzezroczystego woreczka. Pamiętaj, że w ramach Akcji Podstawowych możesz usunąć 1 Morf, wydając lub Klucz. Usunięte Morfy wracają do Puli Morfów.

+1

Każdy efekt **ISTOTY**, który zadaje , zadaje 1 dodatkową .

+2 ZABLOKUJ

Każdy efekt **ISTOTY,** który Blokuje karty, Blokuje 2 dodatkowe karty.

Wartość **Ruchu ISTOTY** zwiększa się o 2. Jeśli na kości Ruchu wypadnie , Istota nadal Porusza się tylko o 1 pole.

+1 DO ZASIĘGU

Zasięg wszystkich efektów ISTOTY zwiększa się o 1, chyba że ich podstawowy zasięg wynosi 0.

MASKA

Wszystkie **MASKI** Śniących stają się nieaktywne. Wszystkie efekty należy zastosować natychmiast (np. jeśli dezaktywacja Maski zmniejszy twój Limit Ręki lub Limit kart Rozwoju, musisz natychmiast odrzucić odpowiednią liczbę kart).

ROZWÓJ

Wszystkie karty **ROZWOJU** Śniących stają się nieaktywne. Wszystkie efekty należy zastosować natychmiast. Wciąż można zagrywać nowe karty Rozwoju, ale pozostaną one nieaktywne.

PRZERZUCANIE ZABRONIONE

Śniący nie mogą **przerzucać** żadnych rzutów kością.

KLUCZ

Śniący nie mogą używać do przerzutów (ale mogą zyskiwać nowe). Śniący mogą wciąż płacić za efekty wymagające .

MASKI

Czasem trudno jest nam znaleźć prawdę
W świecie, którego nie możemy już zrozumieć.
– Brendan Perry, „This Boy”,
tłum. Katarzyna Deja

W trakcie Pierwszego Snu Śniący zdobędą swoje dwie pierwsze Maski. Noszone Maski zapewniają potężne zdolności specjalne.

Każdy Śniący może używać tylko jednej Maski naraz – nazywamy ją Aktywną Maską. Aktywną Maskę wybiera się na początku każdej sesji gry, a następnie umieszcza się ją w plastikowej podstawce. Ze zdolności na rewersie Maski można skorzystać w dowolnej chwili.

Jeśli akcja Maski może zostać użyta raz na Turę, po jej wykorzystaniu możesz dla przypomnienia odłożyć Maskę na wierzch swojej talii. Możesz przywrócić Maskę na miejsce na początku kolejnej Tury, podczas kroku Dobierania kart.

Kiedy gra nakaże ci **Odzyskać** Maskę, możesz wymienić swoją Aktywną Maskę na dowolną inną z twoich Masek (lub też, jeśli obie Maski zostały odrzucone, możesz aktywować jedną z nich). Jeśli gra nakaże ci **odrzucić** Maskę, tracisz ją. Odłóż ją do pudełka lub na bok. Jeśli chcesz, możesz umieszczać swoje Zablokowane Karty pod odrzuconymi Maskami lub na nich. Kiedy zdobędziesz nową Maskę, możesz ją natychmiast założyć – odrzuć swoją bieżącą Aktywną Maskę.

Nieużywane maski można zwrócić do pudełka. Do zapisania między rozgrywkami tego, które Maski należą do których Śniących, można użyć kart Sekretów **(karty II-41 S)** reprezentujących Maski poszczególnych Śniących.

ZEGAR

W grze mogłeś natrafić na odniesienia do zyskiwania lub tracenia **GODZIN**. Na początku gry **ŻETON GODZIN** ustawia się na **ZEGARZE** w miejscu zależnym od liczby graczy, informując o liczbie dostępnych GODZIN. Godzin można używać, aby się Poruszyć lub by zyskać więcej Tur – wydając X GODZIN, by zyskać odpowiednio X punktów Ruchu lub TUR.

Za każdym razem, gdy gra nakaże ci stracić / zyskać Godziny, żeton Godzin należy przesunąć w górę lub w dół o wskazaną liczbę Godzin.

KARTY WIEDZY

W trakcie kampanii co jakiś czas będziesz zdobywać **KARTY WIEDZY**. Dodadzą one do gry nowe zasady, które wpłyną na przebieg rozgrywki lub otworzą przed Śniącymi nowe możliwości.

Umieść karty Wiedzy w ich etui. Zmieścisz w nim maksymalnie 18 kart (po 9 na każdej stronie).

Wszystkie zdobyte karty Wiedzy **uznaje się za aktywne.**

Istnieje prawdopodobieństwo, że liczba zdobytych kart Wiedzy przewyższy liczbę miejsc w etui. W takim przypadku należy wybrać, które karty należy zachować w etui, by mieć do nich łatwy dostęp. Niezależnie od tego wszystkie zdobyte karty Wiedzy uznaje się za aktywne.

KOŃCZENIE SNÓW / DRZEMEK

Po zakończeniu Drzemki / Snu nie należy odrzucać kart Wpływu z ręki, wyłożonych kart Rozwoju, Kryształów ani innych premii, chyba że jakaś zasada szczegółowo to nakazuje. Nie należy przetasowywać stosu kart Odrzuconych ani talii.

Kiedy figurka Drużyny powraca na Mapę Świata Snu, wszystkie Zablokowane karty pozostają na swoim miejscu, chyba że Sen / Drzemka stanowi inaczej. Bardzo uważnie wykonaj wszystkie instrukcje zawarte w zakończeniu Snu, w przeciwnym wypadku możesz przegapić jakiś krok, co uniemożliwi ci kontynuowanie kampanii.

Po zakończeniu Pierwszego Snu Śniący będą musieli się „Przebudzić” (zobacz **PRZEBUDZENIE** poniżej).
Po Przebudzeniu znajdziecie się na Mapie Świata Snu u progu Miasta.

PRZEBUDZENIE

Przebudzenie to mechanika pozwalająca na zresetowanie stanu gry, którą odkrywa się po zakończeniu Pierwszego Snu. Pozwala ona Śniącym pozbyć się całej Udręki, a także Odblokować wszystkie karty, jednak odbywa się to kosztem zdobytych Kluczy, i wyłożonych kart Rozwoju. Śniący Przebudzą się w Lokacji „Przebudzenie” na kafelku *Przedmieścia Świata Snu*. Efekt ten można rozpatrzyć w dowolnej chwili tuż po rozpatrzeniu efektu bieżącej Lokacji na Mapie Świata Snu. Więcej informacji znajdziesz na karcie Wiedzy *Przebudzenie*. Pamiętaj, że rozpatrując poszczególne kroki tej karty, gracze będą mogli zmienić Śniących, przebudować swoje talie Wpływu, a także wybrać, którą z dostępnych Masek aktywować.

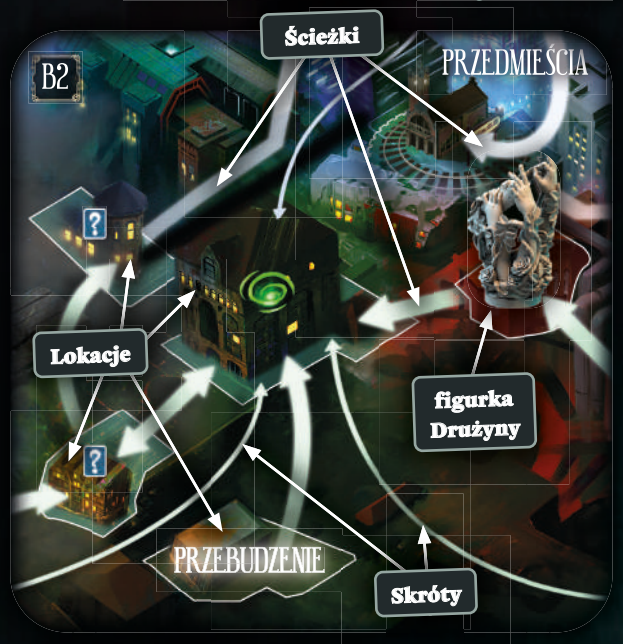
STÓJ! TERAZ WIESZ JUŻ DOSTATECZNIE DUŻO, BY UKOŃCZYĆ PIERWSZY SEN.

PO UKOŃCZENIU PIERWSZEGO SNU CZYTAJ DALEJ.

Czytaj dalej po ukończeniu Pierwszego Snu.

MAPA ŚWIATA SNU

Zatem jeśli miasto posiada osobowość,
być może posiada również duszę.
Być może potrafi śnić.
– Neil Gaiman, tłum. Andrzej Jakubiec



MAPA ŚWIATA SNU to widok z lotu ptaka na mapę, na której aktualnie znajduje się Drużyna. Zacznij od umieszczenia **figurki Drużyny** na polu **PRZEBUDZENIA.** Następnie, przesuwając figurkę zgodnie z kierunkiem **dużych strzałek**, możesz przemieszczać się do lokacji z ikonami mapy. W przeciwieństwie do Snów / Drzemek na Mapie Świata Snu nie obowiązują Tury, zaś ruch pomiędzy lokacjami połączonymi dużym strzałkami jest darmowy (tj. nie ma kosztu w punktach Zamiaru). **Mniejsze strzałki** to znacznie bardziej niebezpieczne **SKRÓTY**. Korzystając ze skrótu, każdy Śniący musi Zablokować 1 kartę.

Opisy wszystkich ikon widocznych na Mapie Świata Snu znajdziesz na karcie Wiedzy poświęconej Mapie Świata Snu. Zdobędziesz tę kartę po ukończeniu Pierwszego Snu.

Istnieją dwa powody dla przemierzania Świata Snu: by zyskać więcej Kluczy pozwalających na otwieranie **Bram Snu**, a także by przygotować Śniących na nadchodzące Sny poprzez kończenie **Drzemek** (zobacz **Drzemki** po prawej stronie), a co za tym idzie wykładanie kart Rozwoju, zdobywanie oraz .

Możesz teraz wykonać swój pierwszy ruch na mapie Świata Snu. Po wykonaniu tego ruchu i rozpatrzeniu efektu lokacji przeczytaj resztę instrukcji.

DRZEMKI

DRZEMKI to krótkie przygody, które rozegrasz co jakiś czas, poruszając się po Świecie Snu. Dobiera się je z talii **KAFELKÓW DRZEMEK**. Na koniec Pierwszego Snu, a także na początku każdej kolejnej rozgrywki, talię tę przygotowuje się, umieszczając wszystkie zebrane podczas gry kafelki Drzemek na wierzchu **KAFELKA DRZEMKI *FAZA DELTA*** (kafelek ten ma zielony rewers – zobacz sekcję **FAZA DELTA** na str. 15).

Talia Drzemek będzie się zmieniać w trakcie kampanii. Śniący najczęściej będą natrafiać w niej na **Istoty Drzemek**, przyjazne bądź wrogie, którym należy stawić czoła. Jeśli dobrany kafelek nie przedstawia Istoty, należy wykonać zapisane na nim instrukcje. Kiedy gra nakaże ci dodać nowy kafelek Drzemki do talii Drzemki, umieść nowy kafelek na spodzie tej talii.

Na początku gry w talii znajduje się tylko jedna **ISTOTA – Upiór** – a także dwie inne karty, które będą się zmieniać w zależności od liczby wyłożonych, aktywnych kart Rozwoju. Nie spiesz się z odblokowywaniem tych kart, gdyż dodają one trudniejsze spotkania z **ISTOTAMI** do gry.

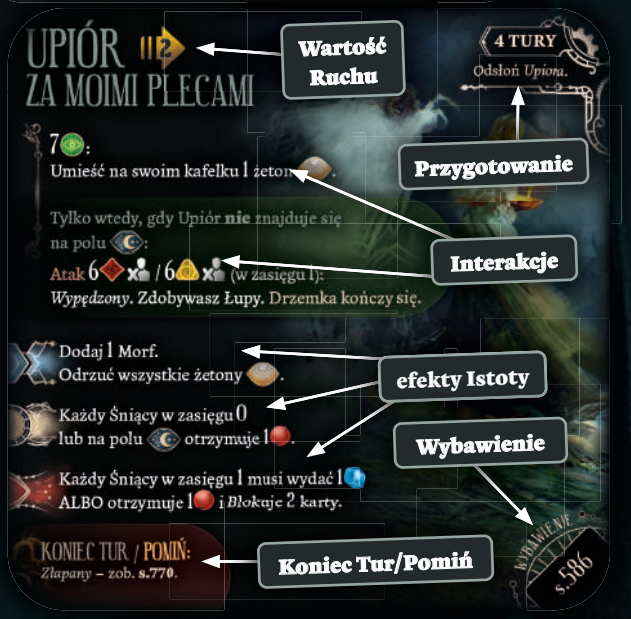
MAPA KRAJOBRAZU DRZEMKI

W większości wypadków spotkania z **Istotami Drzemek** odbywają się na **Mapie Krajobrazu Drzemki**, podobnej do zwykłej Mapy Krajobrazu ze Snów.

Podczas **Przebudzenia** oraz po zakończeniu każdego Snu należy odrzucić wszystkie kafelki Mapy Snu z Krajobrazu (o ile jeszcze tego nie zrobiłeś), a następnie umieścić tam 2 **kafelki PRZYGOTOWANIA DRZEMKI**. Umieszczając je, należy trzymać się normalnych zasad rozkładania kafelków Mapy (czyli umieścić je tak, by widoczne na nich kody odpowiadały kodom na planszy). Pozostałe odblokowane kafelki Mapy Krajobrazu Drzemki należy przetasować i umieścić zakryte (rewersami do góry) w odpowiednim miejscu na planszy. Kolejne kafelki będą dobierane i umieszczane na planszy w wyniku **efektów kart Losu** (zobacz **KARTY LOSU**).

Krajobraz Drzemki na późniejszym etapie kampanii.

KAFELKI ISTOT DRZEMEK



KAFELKI ISTOT DRZEMEK są bardzo podobne do tych ze Snów, nie licząc kilku cech charakterystycznych dla Drzemek:

– **Przygotowanie: Tury** – podobnie jak w przypadku Snów, rozmieść figurkę (lub figurki) i stwórz talię Tur z określoną liczbą kart Tur. Talia Tur wskazuje, ile czasu masz na ukończenie danego spotkania. Jeśli zużyjesz całą przygotowaną talię Tur, rozpatrz efekt **Końca Tur / Pominięcia.**

– **Koniec Tur / Pomiń** – Jeśli Istota Drzemki ma efekt Pominięcia, Śniący mogą zdecydować na początku dowolnej Tury, by rozpatrzyć efekt **„Koniec Tur”** zamiast rozgrywać tę Drzemkę. Jeśli ten efekt nie wymaga rozmieszczenia jakichkolwiek elementów podczas przygotowania, Śniący mogą Pominąć tę Drzemkę jeszcze przed jej rozpoczęciem. Z reguły efekt Pominięcia jest negatywny dla Śniących (ale nie zawsze).

– **Wybawienie** – ta mechanika zostanie odblokowana w dalszej części kampanii.

– **Zdobywasz Łupy** – rozpatrz **sekcję „Łupy” na bieżącej karcie Tury** – zazwyczaj ma to miejsce po udanym zakończeniu Drzemki (ale nie zawsze).

– **Drzemka kończy się** – Drzemka kończy się z efektem natychmiastowym. Odrzuć obecny kafelek Drzemki **na spód** talii Drzemki i odłóż wszystkie żetony / znaczniki / figurki Istot związanych z tą Drzemką do pudełka. Kafelki Mapy Drzemki, karty Dziwactw, żetony i znaczniki niezwiązane z bieżącą Drzemką pozostają na swoich miejscach. Figurki Śniących również pozostają na polach, na których zakończyły Drzemkę, i tam też rozpoczną swoją kolejną Drzemkę. Następna Drzemka rozpocznie się właśnie w takim ustawieniu. Teraz wróć do Mapy Świata Snu.

ŻETONY STANÓW

Zarówno Śniący, jak i Istoty mogą się znaleźć pod wpływem różnych Stanów.

Żeton Stanu wpływa wyłącznie na te figurki i znaczniki Istot, na które został zagrany. Umieszcza się go obok figurki lub żetonu Istoty.

Jeśli w puli zabraknie żetonów określonego Stanu, efekty wymagające ich użycia należy zignorować. Zwróć uwagę, że poszczególne żetony mają różne Stany po obu stronach, co ogranicza liczbę figurek / żetonów, na które może zadziałać dany Stan.

Oszołomienie – maksymalny zasięg efektów Istot/akcji Śniących zostaje zmniejszony do 1 do końca Tury/Fazy Śniących.

Ogłuszenie – ogłuszony cel nie może zadawać swoimi efektami.

Paraliż – Istota / Śniący pod wpływem tego Stanu nie może się Ruszać / Przenosić do końca Tury / Fazy Śniących.

Otrucie – Istota pod wpływem tego Stanu nie może zyskiwać nowych Morfów do końca Snu / Drzemki.

KARTY LOSU

Karty Losu to krótkie interludia: małe przygody lub zdarzenia, na które Śniący natrafią w Świecie Snu.

Kiedy wejdziesz do lokacji oznaczonej symbolem ?, dobierz kartę **LOSU** z wierzchu **TALII LOSU** i rozpatrz ją. Każda karta zawiera wszystkie zasady konieczne do jej rozpatrzenia.

Niektóre karty **LOSU** nakażą ci dobrać kafelek **Mapy Drzemki**, który rozbuduje istniejący Krajobraz Drzemki (skorzystaj ze standardowych zasad rozmieszczania kafelków Mapy). Jeśli po dobraniu kafelka Mapy dowolny kafelek Mapy ma puste **miejsce na Dziwactwo**, umieść tę kartę Losu na tym polu (jeśli do dyspozycji masz więcej niż jedno puste miejsce, wybierz dowolne z nich).

W przeciwnym wypadku taką kartę Losu należy odłożyć na spód talii Losu.

Karty LOSU z Dziwactwami (lub karty Dziwactw) zapewniają dodatkowe możliwości na niektórych polach Mapy lub negatywne / pozytywne efekty dla całego Krajobrazu (w zależności od karty).

ZAGRYWANIE KART W ŚWIECIE SNU

Kart Wpływu i Przedmiotów używa się głównie podczas Drzemek i Snów, a nie na Mapie Świata Snu. Jednak jest kilka wyjątków. Niektóre karty odnoszą się do podróżowania po Mapie Świata Snu lub wpływają na efekty Lokacji.

Aby użyć takich kart, musisz mieć je na ręce (lub mieć takie karty w strefie Rozwoju), ponieważ kiedy jesteś na Mapie Świata Snu, nie dobierasz kart. To dobry powód, by zakończyć Drzemkę bądź Sen z takimi kartami na ręce.

Niektóre karty, choć same nie odnoszą się bezpośrednio do Świata Snu, mogą zostać zagrane, jeśli mają natychmiastowy efekt przydatny na Mapie Świata Snu lub podczas rozpatrywania kart Losu (np. do przerzutów). Jeśli widzisz zastosowanie dla karty Wpływu lub Przedmiotu podczas pobytu na Mapie Świata Snu, możesz ich tam użyć.

KARTY PÓR

Karty Pór zmieniają niektóre zasady dotyczące podróżowania po Świecie Snu. Ogólnie rzecz biorąc, pozytywne Pory będą następować po zwycięskim zakończeniu Snów. I odwrotnie – porażka we Śnie spowoduje pojawienie się Pory negatywnej. Na kartach Pór znajdziesz wskazówki dotyczące tego, w jakich sytuacjach zwycięstwo / porażka spowoduje wystąpienie pozytywnych lub negatywnych efektów. Zwróć uwagę, że Śmierć nie prowadzi do zmiany Pory.

FAZA DELTA

Prędzej lub później dobierzesz ostatni **KAFELEK DRZEMKI O ZIELONYM REWERSIE**. To kafelek **FAZY DELTA**, który pozwala Śniącym na chwilę wytchnienia, w miarę jak zagłębiają się w **ŚWIAT SNU.**

Podczas rozpatrywania tej karty Śniący mogą:

- Wyleczyć całą swoją czerwoną kulę
- Odblokować wszystkie swoje karty
- Przywrócić wszystkie karty Rozwoju
- Przetasować talie Wpływu
- Odzyskać swoje Maski

Liczbę Godzin ustala się zgodnie z liczbą graczy – odpowiednio 1/2/3/4/5 Godz. dla 5/4/3/2/1 graczy(-a).

Na koniec należy przetasować pozostałe **ODRZUCONE KAFELKI SNU** i umieścić je na **wierzchu** tego kafelka, by rozpocząć nowy cykl.

Pamiętaj, że Mapa Krajobrazu Drzemki nie zmienia się.

ZAKUPY

Jeśli trafisz do **LOKACJI SKLEPU**, możesz użyć swojej **KARTY ZAKUPÓW (11-41C)**, by umożliwić każdemu Śniącemu wybranie jednej z poniższych opcji.

Kup karty Wpływu – dobierz 3 karty z **TALII TARGU WPŁYWU** i kup dowolną liczbę tych kart, płacąc **KOSZT** oznaczony w prawym górnym rogu tej karty. Umieść zakupione karty na swoim stosie kart Odrzuconych. Niezakupione karty należy zwrócić na spód talii Targu.

LUB

Kup 1 Przedmiot – dobierz losowy przedmiot z **TARGU PRZEDMIOTÓW** i zyskaj go, płacąc 2 . Następnie umieść ten Przedmiot w jednym z miejsc na AKTYWNE PRZEDMIOTY (odrzucając jeden z nich, jeśli wszystkie miejsca są pełne).

Jeśli nie kupisz żadnych kart ani przedmiotów, zyskujesz 1 . Następnie odłóż kartę Zakupów z powrotem do **SEKRETÓW**. Z reguły karty te można zdobyć, pomyślnie kończąc Sny.

KARTY NOTEK

Karty Notek to zwykle jednorazowe karty, których można użyć w określonych sytuacjach lub Snach. Instrukcje dotyczące użycia tych kart znajdziesz na ich awersach i rewersach.

Zdobyte karty Notek należy przechowywać w Schowku. Może ich użyć dowolny Śniący.

MAPA ŚWIATA SNU W ETHERFIELDS 2.0

Twoje pierwsze posunięcia na Mapie Świata Snu mogą się wydawać aż nazbyt proste i oczywiste. Nie przejmuj się. Ten świat będzie ewoluował!

KARTY DEFEKTÓW

Kiedy gra wskaże, że otrzymujesz **KARTĘ DEFEKTU**, dobierz jedną taką kartę z **TALII DEFEKTÓW** i umieść ją na wierzchu swojego stosu kart Odrzuconych. Karty Defektów wprowadzają negatywne efekty i zaśmiecają twoją talię Wpływu.

Za każdym razem, gdy dobierzesz kartę Defektu ze swojej talii, musisz natychmiast rozpatrzyć jej efekt. Część kart Defektów trafi po rozpatrzeniu na stos kart Odrzuconych, jednak niektóre umieszcza się w strefie Rozwoju (wprowadzając stały negatywny efekt). Karty te nie wliczają się do limitu aktywnych kart Rozwoju.

Większość kart Defektów można usunąć z talii, płacąc pewną cenę (z reguły 1). Taka karta wraca na spód talii Defektów.

Pamiętaj, że przy Blokowaniu kart należy pominąć karty Defektów. Takie karty następnie należy umieścić na wierzchu talii Wpływu (zobacz **Blokowanie Kart** na str. 8).

Podczas budowania talii musisz dodać do niej wszystkie posiadane karty Defektów (nie wliczają się one do limitu 20-40 kart).

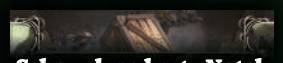
NAKŁADKI

Nakładki to karty Sekretów, które zawierają fragmenty Mapy Snu. **Karty te należy natychmiast po odkryciu umieścić w Krajobrazie.** Ułóż je w taki sposób, aby wpasowały się w bieżącą Mapę Krajobrazu (jest tylko jeden prawidłowy sposób ułożenia tych kart).

Każda Nakładka w jakiś sposób zmieni Krajobraz – na przykład dodając do niego nową część. Kiedy umieścisz ją w Krajobrazie, nie będziesz mógł jej zdjąć, dopóki gra ci na to nie pozwoli.

Kiedy w miejscu, w którym za chwilę znajdzie się Nakładka, znajdują się figurki, żetony lub znaczniki, umieść je na Nakładce w tej samej konfiguracji.

Uwaga: Nakładki należy umieszczać bardzo uważnie. Z reguły nie kładzie się ich jedynie w pionie lub w poziomie, lecz pod kątem.

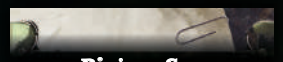


Schowek na karty Notek

Ta Przegródka zaznacza karty Notek współdzielone przez Drużynę. Karty Notek pojawią się w trakcie kampanii.

Usunięte karty

Pozwala oddzielić karty usunięte z gry.



Bieżący Sen

Dzięki tej Przegródce zaznaczysz pozycję bieżącego Snu pośród kart Sekretów, tak aby móc łatwo odłożyć jego karty na miejsce.

Targ Wpływu

Targ Przedmiotów

Talia Tur

Talia Losu

Talia Defektów

Talia Pór

Talia Pór pojawi się w trakcie kampanii.

Duże Przegródki:

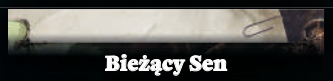
Usunięte kafelki

Pozwala oddzielić kafelki usunięte z gry.

Talia Drzemki

Talia Drzemki pojawi się w trakcie kampanii.

Kafelki Mapy Drzemki



Bieżący Sen

Dzięki tej Przegródce zaznaczysz pozycję bieżącego Snu pośród kafelków Sekretów, tak aby móc łatwo odłożyć jego kafelki na miejsce.

UPORZĄDKOWANE RUNDY

Jeśli gracze preferują bardziej uporządkowany sposób rozgrywki, możecie zacząć od Pierwszego Gracza, a następnie, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, pozwolić każdemu Śniącemu wykonać rundę akcji Śniącego, która składa się z jednej akcji Snu (tj. Akcji Mapy, Snu lub interakcji z kafelkiem Istoty) oraz dowolnej liczby innych akcji (np. Ruchu, Akcji Podstawowych, akcji z kart Wpływu / Przedmiotów) oraz aktywności (wykładania kart Rozwoju, zyskiwania Kryształów itd.). Jeśli chcesz, zawsze możesz spasować w bieżącej rundzie i zadziałać ponownie w innej rundzie. Każdy Śniący może wykonać tyle rund, ile chce, aż wszystkim skończą się karty lub wszyscy postanowią spasować. Pierwszy Gracz otrzymuje figurkę **Pierwszego Gracza** – jego zadaniem będzie podejmowanie ostatecznych decyzji i rozstrzyganie konfliktów między graczami. Znacznik ten należy przekazać kolejnemu graczowi zgodnie z ruchem wskazówek zegara na początku nowej Tury.

ZAPISYWANIE GRY

Po rozpatrzeniu efektów Lokacji na Mapie Świata Snu możesz przerwać i zapisać swoją kampanię. Aby nie stracić zebranego , możesz jeden raz rozpatrzyć krok Kupowania kart Wpływu. Następnie, jeśli Śniący posiadają jeszcze jakiś , odrzucają go i zyskują 1 kartę Sekretu II-41 R, która pozwoli im zdobyć podczas przygotowania gry do kolejnej rozgrywki.

Wykonaj kroki 1-3 karty Wiedzy *Przebudzenie*:

1] Odrzuć wszystkie karty Wpływu (z talii, ręki i strefy Rozwoju).
2] Wylecz całą i Odblokuj wszystkie karty.
3] Odrzuć wszystkie Klucze i .

Następnie umieść resztę kart i kafelków we właściwym miejscu w pudełku (używając odpowiednich Przegródek):

- talię każdego Śniącego z kartą Akcji Podstawowych oraz kartami Masek (II-41 S),
- wszystkie karty Drużyny ze Schowka (np. karty Notek),
- talię Tur,
- talię Defektów,
- kafelki Mapy Drzemki,
- talię Losu,
- talię Drzemki,
- talię Pór (zachowaj aktywną kartę Pory na wierzchu talii),
- kafelki Bram Snu (należy je umieścić w specjalnej kopercie),
- wciąż dostępne żetony Znaków.

Pozostałe elementy należy rozdzielić i umieścić w woreczkach.

Kiedy zdecydujesz się na ten krok, przebywając we Śnie, musisz potraktować to jako **„Śmierć Śniącego”** (karta Sekretu II-42 I).

DODAWANIE NOWYCH ŚNIĄCYCH

Każdy etap gry Etherfields jest na tyle niezależny, że kolejne sesje można rozgrywać z inną liczbą Śniących.

Jeśli ostatnia sesja została rozegrana z mniej niż czterema Śniącymi, a do gry chce dołączyć kolejny gracz, wystarczy, że wybierze nieużywanego dotąd Śniącego i dołączy do przygody. Jeśli przeciwnie, jeden z dotychczasowych graczy nie może wziąć udziału w kolejnej sesji, zagrajcie bez niego. Gracz ten będzie mógł powrócić do gry następnym razem. Jeśli gracz nie może uczestniczyć w sesji, Śniący tego gracza może za jego zgodą przejść w ręce nowego gracza.

WARIANTY

Rycerz Cierni: Jeśli posiadasz dodatek Rycerz Cierni, jego karta Wiedzy jest aktywna od początku gry. Znajdziesz na niej wszystkie zasady dodatku.

Użycie Klasycznych Kart Do Gry: Raz na Sen Drużyna może użyć talii klasycznych kart do gry, aby spróbować osiągnąć efekty związane z **Morfami**, , , **Godzinami** i **Zablokowanymi kartami**. Przetasuj talie i dobierz losowo 3 karty – to **Szczęśliwe karty**. Zapoznaj się z nimi i zdecyduj, czy chcesz spróbować szczęścia. Jeśli tak, dobierz losowo 3 kolejne karty – to **Pechowe karty**.

Jeśli suma* **kart Szczęśliwych** jest wyższa niż suma **kart Pechowych**, rozpatrz pozytywny efekt. W przeciwnym wypadku rozpatrz efekt negatywny, w zależności od tego, na jaki efekt chciałeś wpłynąć.

** Walet to 11 punktów, dama – 12, król – 13, as – 14, a joker – 15.*

	POZYTYWNY EFEKT	NEGATYWNY EFEKT
MORFY	Odrzuć wszystkie Morfy z Istoty.	Dodaj Istocie 2 Morfy.
	Zyskaj wszystkie dostępne (rozdziel je między Śniących).	Śniący odrzucają WSZYSTKIE .
GODZINY	Dodaj 2 Godziny .	Strać wszystkie Godziny.
	1 Śniący leczy 2 .	1 Śniący otrzymuje 1 .
BLOKOWANIE KART	Każdy Śniący Odblokowuje 5 kart.	Każdy Śniący Blokuje 5 kart.

FAQ / WYJAŚNIENIA

KARTY WPŁYWU

– Akcje / efekty kart Wpływu w większości wypadków zachodzą symultanicznie. Wyjątkiem od tej reguły są karty wymagające określonego momentu rozpatrzenia lub takie, które zawierają kilka kroków do wykonania.

MAPA ŚWIATA

– „Przenieś figurkę Drużyny" – musisz się Przenieść do innej lokacji.

– Wszystkich akcji / efektów opisanych jako „Raz na Turę" można użyć na Mapie Świata Snów tylko jeden raz pomiędzy Snami / Drzemkami.

ISTOTA

– Za Istotę uznaje się każdy żeton / figurkę Istoty z określoną nazwą, a także wszystkich Zmiennokształtnych. Figurki umieszczane w grze przez Śniących (z kart Wpływu, kart Notek) **NIE** są Istotami, chyba że gra stanowi inaczej.

– Jeśli znajdujesz się w zasięgu kilku żetonów / figurek tej samej Istoty, dany efekt może zadziałać na Śniącego tylko raz (chyba że efekt skaluje się w zależności od liczby Istot).

– Limit Istot wykorzystujących figurki Stworzeń Zmiennokształtnych i Ludzkich Zmiennokształtnych wynosi 4, gdyż dostępne są jedynie 4 figurki Stworzeń Zmiennokształtnych i 4 figurki Ludzkich Zmiennokształtnych. Kafelek Istoty jasno wskaże, których figurek należy użyć.

– Jeśli Istota znajduje się w takiej samej odległości od 2 lub więcej Śniących i musi się Poruszyć, Śniący wybierają, do którego z nich Poruszy się Istota.

KARTA TURY

Jeśli gra nakaże ci rozpatrzyć wszystkie efekty bieżącej karty Tury podczas Fazy Śniących, nie należy na koniec tego działania odrzucać bieżącej karty Tury.

ZARZĄDZANIE TALIĄ

Talie należy przetasować jedynie wtedy, gdy jakiś element gry to nakaże.

ROZGRYWKA JEDNOOSOBOWA

Grając solo, zapewne zauważysz, że niektóre karty są mniej przydatne w rozgrywce jednoosobowej. Możesz usunąć taką kartę z gry i dobrać kolejną. Nie rób tego zbyt często, gdyż może się okazać, że usunięta karta była naprawdę dobra, ale dopiero później zauważyłeś jej przydatność.

KARTY PIERWSZYCH WSPOMNIEŃ

Te karty są jednorazowe. Po spełnieniu wymagań i rozpatrzeniu karty możesz usunąć ją z gry.

TOWARZYSZE

Towarzysze to przyjazne stworzenia, które Śniący mogą przyzwać podczas Snu lub Drzemki.

Na potrzeby zasad Towarzysze nie są ani Śniącymi, ani Istotami. Wciąż jednak obowiązuje ich limit figurek / żetonów na pojedynczym polu. Nie dotyczą ich jakiekolwiek akcje i / lub efekty wywołane przez Śniących, Sny lub Istoty, chyba że ich karta Rozwoju lub Notki mówi inaczej.

LISTA TOWARZYSZY:

– Szafka
– Duch
– Pingwin
– Kartonowy Rycerz
– Eterwilk
– Enigma
– Latający Kot.

TRYBY OPCJONALNE

Poniżej znajdziesz zasady 3 opcjonalnych trybów gry.

Karty i kafelki każdego z nich znajdziesz na końcu talii Sekretów danego rozmiaru: **karta TD** (*Turbodrzemka*), **kafelek PS** (*Poza Snem – System Zapisu*) i **kafelek TCS** (*Tryb Ciągłego Snu*).

TURBODRZEMKA

Tryb opcjonalny

Turbodrzemka sprawia, że gra jest znacznie mniej wymagająca, pozwalając na powtórzenie Snów, w których gracze ponieśli porażkę bez potrzeby ponownego gromadzenia Kluczy. Zalecamy ten tryb gry dla graczy, którzy uważają, że poziom trudności niektórych Snów jest zbyt wysoki oraz dla tych, którzy chcą się skupić przede wszystkim na fabularnym aspekcie Etherfields.

Przygotowanie:

– Umieść kartę Wiedzy *Turbodrzemka* w etui.

Zapisywanie gry:

– Jeśli karta *Turbodrzemka* znajduje się na kafelku Bramy Snu po zakończeniu sesji gry, umieść ją na przedzie koperty razem z odpowiednią Bramą Snu.

POZA SNEM – SYSTEM ZAPISU

Tryb opcjonalny

System zapisu to alternatywny sposób rozgrywki dla tych, którzy wolą nieco uproszczoną grę. Zapisywanie nie wymaga od graczy wykorzystania systemu Przebudzenia do zapisywania i wczytywania gry. Zamiast tego wykorzystuje dobrze znany element, jakim jest Arkusz Zapisu.

Aby zapisać grę, użyj dołączonego Arkusza Zapisu. Jeśli został już wykorzystany, wersję do wydruku w formacie PDF znajdziesz na stronie: *awakenrealms.com/download/*.

Przed Zapisaniem gry natychmiast wyjdź z trybu Rycerza Cierni.

TRYB CIĄGŁEGO SNU

Tryb opcjonalny

Tego trybu mogą użyć doświadczeni gracze, którzy preferują bardziej skondensowaną rozgrywkę. Tryb Ciągłego Snu skraca czas pomiędzy kolejnymi Snami, jednak zmniejsza wpływ Drzemek oraz Mapy Świata Snu na rozgrywkę. Ten tryb zalecamy graczom, którzy rozgrywają kampanie w dłuższych sesjach składających się z kilku Snów. Nie zalecamy tego trybu graczom, którzy dopiero rozpoczynają przygodę z grą oraz tym, których sesje składają się tylko z jednego Snu.

Zanim postanowicie skorzystać z tego trybu, mamy kilka porad dotyczących tego, jak podchodzić do Drzemek w rozgrywkach w Etherfields:

– Rozpoczynając nową sesję gry, wasze postacie nie są jeszcze „gotowe" – musicie wyłożyć kilka kart Rozwoju, zgromadzić Kryształy i zyskać kilka znaczników Eteru. Drzemki idealnie się do tego nadają.

– Jeśli nie jesteście gotowi na daną Drzemkę, wiele z nich można Pominąć – koszt Pominięcia często jest mniej uciążliwy niż rozgrywanie pełnej Drzemki.

– Jeśli wiecie, czym jest Wybawienie (a jeśli jeszcze tego nie wiecie, to wkrótce się dowiecie), spróbujcie zastanowić się, z czym macie do czynienia, a następnie działajcie zgodnie ze swoją wiedzą. Pomoże wam to pozbyć się wielu niechcianych Drzemek.

– Wybierzcie moment zwycięstwa – wygrywając w odpowiedniej Turze, możecie zyskać wartościowe Łupy, np. możliwość wyleczenia Udręki lub znaczniki Eteru.

Przygotowanie:

Umieść kafelek *Tryb Ciągłego Snu* w miejscu na kafelek Bramy Snu.

Na początku dowolnej Drzemki, po zapoznaniu się z awersem kafelka Drzemki, możecie odrzucić ten kafelek i zamiast tego rozpatrzyć kafelek *Trybu Ciągłego Snu*. Należy go traktować jak każdą inną Drzemkę.

Za każdym razem, kiedy wchodzicie do Snu, odrzućcie tę kartę i umieszczone na niej znaczniki. Kartę tę wyłóżcie ponownie po zakończeniu danego Snu.

PODPOWIEDZI I WSKAZÓWKI

Erratę, podpowiedzi i wskazówki dotyczące Snów oraz zagadek, które mogą okazać się za trudne, znajdziesz na stronie

HTTP://WWW.ETHERFIELDS-SECRETS.COM/FORUM.

Aplikację społecznościową, która pozwoli ci lepiej zaznajomić się z grą, znajdziesz na stronie

HTTP://WWW.AWAKENREALMS.COM/ETHERFIELDSAPP/.

GARŚĆ PORAD STRATEGICZNYCH

Za każdym razem, gdy znajdziesz się w sytuacji pozornie bez wyjścia, sprawdź, czy jesteś w stanie skorzystać z jednej z poniższych opcji, by rozwiązać swój problem:

– karty w ręce (ich wartość Zamiaru oraz akcje),
– specjalne akcje twojego Śniącego widoczne na rewersie kart z talii Wpływu,
– akcje wyszczególnione na karcie Akcji Podstawowych (na przykład odrzucenie 3 kart celem zyskania Kryształu, odrzucenie żetonów Morfów, podejrzenie karty Sekretu),
– Wzmocnienie Zamiaru poprzez rzut kością Szczęścia,
– użycie Kryształów,
– użycie zdolności z Maski,
– użycie którejś ze zdobytych kart Wiedzy,
– użycie którejś z wyłożonych kart Rozwoju,
– użycie któregoś z Aktywnych Przedmiotów (wykorzystując jego wartość Zamiaru lub akcję),
– użycie Zegara (aby się Poruszyć lub dodać karty Tur),
– znalezienie pasującego żetonu Znaku,
– znalezienie ukrytej podpowiedzi w Krajobrazie (pisemnej lub graficznej).

PAMIĘTAJ O MASCE

Maski pozwalają uniknąć wielu kar przy relatywnie niskich kosztach. W trakcie Przebudzenia możesz wymienić swoją Maskę na dowolną inną posiadaną Maskę, szczególnie jeśli lepiej odpowiada ona twojej talii lub może ci pomóc w nadchodzącym Śnie.

RÓWNOWAGA TALII

W przypadku gry w pojedynkę lub we dwójkę nadmierne wyspecjalizowanie talii jest ryzykowne. Na przykład, jeśli obaj gracze mają agresywne talie oparte na , mogą mieć problem ze stworzeniami wymagającymi w interakcjach . Zawsze możesz przebudować swoją talię podczas Przebudzenia.

NIE WSZYSTKIE KARTY SĄ POTRZEBNE

Niektóre karty mogą nie pasować do twojej talii. Zyskując nową kartę, zastanów się, czy będzie ona odpowiednia do twojego stylu gry. Im więcej kart w talii, tym mniejsza szansa, że w danej sytuacji dobierzesz jakąś przydatną kartę. Jednak, mniejsza talia oznacza, że szybciej skończą ci się karty i częściej będziesz cierpieć z powodu negatywnych efektów. Zalecamy posiadanie talii z 30 kartami. Pamiętaj również, że im więcej nowych kart Wpływu dołożysz do talii, tym rzadziej możesz korzystać z wrodzonej zdolności swojego Śniącego na rewersach jego kart.

KRYSZTAŁY

pozwalają na przerzucenie DOWOLNEJ kości (nawet kości Ruchu Istoty). Tym sposobem możesz spowolnić potężną Istotę. Jeśli w którymkolwiek momencie będziesz mieć w ręce zbyt wiele bezużytecznych kart, rozważ odrzucenie 3 kart, by zyskać 1 . Na późniejszym etapie gry znajdziesz karty Wiedzy, które umożliwią używanie również w innych sytuacjach.

ETER

posiada też inne zastosowania niż Kupowanie kart Wpływu. Możesz wydać go, by pozbyć się paskudnych Morfów z Istot albo żeby usunąć kartę Defektu ze swojej talii. Przedmioty, których nie udało ci się odnaleźć w Snach, trafiają do Targu Przedmiotów, gdzie możesz je kupić, wydając właśnie .

PRZEDMIOTY

Przedmioty to nie tylko wspaniałe źródło Zamiaru. Mają one też potężne efekty – od możliwości zdobycia dodatkowych Kluczy po uniknięcie niechcianych Drzemek. Zauważ, że wielu Przedmiotów nie odrzuca się po użyciu, chyba że korzystasz z nich w celu zdobycia punktów Zamiaru.

WZMOCNIENIE ZAMIARU

Czasami warto spróbować wzmocnić swój Zamiar przy użyciu kości Szczęścia. Wiele efektów zapewnia przerzut kości, więc nie bój się z tego korzystać.

ZARZĄDZANIE DRZEMKAMI

Drzemki – w szczególności te łatwiejsze – to dobry sposób, by rozbudować strefę Rozwoju swojego Śniącego, co przygotuje go na kolejne Sny. Nie wszystkie Sny wymagają walki z przeciwnikami – wykorzystaj mocne strony swojego Śniącego, by zyskać przewagę.

Jako że karty Tury są jawne, postaraj się ukończyć Drzemkę w chwili, kiedy karta Tur zapewni najbardziej interesujące Łupy, jednocześnie unikając negatywnych efektów Istoty. Jeśli ukończenie Drzemki nie przyniesie wielkich korzyści lub okaże się zbyt trudne, pomiń ją. Ta opcja czasami bywa znacznie mniej mordercza niż próba pokonania danej Istoty.

Jedna z mechanik (Wybawienie), którą można odblokować na późniejszym etapie rozgrywki, pozwoli ci usunąć lub zmienić pewne Drzemki.

SNY

Uważna eksploracja Snów pozwoli ci lepiej je zrozumieć i zyskać wiedzę na temat świata Etherfields. Sprawdzenie wszystkich dostępnych kart Notek (również z poprzednich Snów) może ułatwić ukończenie danego Snu lub zapewnić specjalne nagrody.

Nie zapomnij również sprawdzić rewersu kafelka Bramy Snu, gdzie znajdziesz wskazówki lub zasady, o których mogłeś zapomnieć.

Warto mieć pod ręką kartkę do zapisywania krótkich informacji, które pomogą ci rozwiązać bardziej złożone zagadki.

Nie wahaj się używać Zegara, by dodać więcej Tur, jeśli odnosisz wrażenie, że brakuje ci czasu, szczególnie gdy grasz w pojedynkę. Nie zapominaj też, że możesz używać Godzin, by się Poruszać, na wypadek gdyby groziła ci jakaś Istota, a tobie zabrakło kart w ręce.

ŚWIAT SNU

Ostrożnie planuj swoją podróż po Mapie Świata Snu. Zwróć uwagę, że niektóre trasy są efektywniejsze, zapewniając więcej nagród i mniej kar. Przydadzą się tu także pewne akcje i Przedmioty, które działają wyłącznie w Świecie Snu. Podczas podróży nie zapominaj też o potencjalnie pozytywnych (lub negatywnych) efektach Pór.

Działaj tak, by Faza Delta nadeszła niedługo przed wkroczeniem do nowego Snu, by rozpocząć przygodę wypoczętą postacią. Jeśli znajdziesz się w kropce, nie wahaj się skorzystać z Przebudzenia. Lepiej jest utracić wyłożone karty Rozwoju w zamian za pozbycie się dużej liczby punktów Udręki i odzyskanie Zablokowanych kart.

INDEKS

Akcje Mapy 6, 9
Akcje Podstawowe 9
Akcje Podstawowe *Atak* 10
Akcje Podstawowe *Kontakt* 10
Akcje Podstawowe *Wysiłek* 9
Akcje Stopniowe 10
Atak 9, 10, 12
Blokowanie kart Wpływu 8
Brak elementów 7
Defekty *Blokowanie* 8, 15
Defekty *Karty* 2, 15
Defekty *Miejsce na talię* 5
Defekty *Odrzucanie* 15
Defekty *Usuwanie* 15
Dodawanie nowych graczy 16
Drzemka kończy się 14
Drzemki 5
Drzemki *Faza Krajobrazu* 12
Drzemki *Kafelki* 14
Drzemki Kafelki *Istot* 5, 14
Drzemki Kafelki *Mapy* 14
Drzemki *Krajobraz* 5
Drzemki Miejsce na *kafelki Mapy* 5
Drzemki Miejsce na *talię* 5
Drzemki *Po ukończeniu* 13
Dziwactwa *Miejsce* 15
Dziwactwa *Karty* 14, 15
Eter 3, 18, 19
Eter *Koszt* 9, 10
Eter *Kupowanie nowych kart* 10, 15
Eter *Zapisywanie i przywracanie gry* 16
Faza *Krajobrazu* 8, 12
Faza *Śniących* 8, 20
Figurka *Drużyny* 2, 13, 14
Figurka *Pierwszego Gracza* 2, 16
Godziny 5, 13
Ikona liczby graczy 5, 19
Ikony Krajobrazu 7
Interakcje 12
Istota 12, 14
Istota *Drzemka kończy się* 14
Istota *Efekty Istot* 12
Istota *Interakcje* 12
Istota *Limit żetonów Istoty na polu* 7
Istota Kafelki *Drzemki* 14
Istota Kafelki *Istot Snu* 12
Istota *Miejsce* 5
Istota Morfowanie 3, 13
Istota *Odsłonięcie* 12, 14
Istota *Pominięcie* 12, 14
Istota *Przygotowanie* 12, 14
Istota *Ruch i kość Ruchu* 12
Istota *Wartość Ruchu* 12
Istota *Wielkie Istoty* 7
Istota *Wybawienie* 14
Kafelki Bram Snu 6
Kafelki Bram Snu *Klucze* 6
Kafelki Bram Snu *Kod kafelków Sekretów* 6
Kafelki Bram Snu *Przygotowanie* 6
Kafelki Bram Snu *Wprowadzenie* 6
Kafelki *Sekretów* 2, 3
Kafelki *Sekretów Odkrywanie* 5
Karty *Notek* 15
Karty *Pór* 15
Karty *Pór Miejsce* 5
Karty Sekretów 2, 3
Karty Sekretów *Karty Notek* 15
Karty Sekretów *Kod i przygotowanie* 3
Karty Sekretów *Nakładki* 15
Karty Sekretów *Odkrywanie* 5
Karty Tur 12
Karty Tur *W Drzemce* 12
Karty Tur *We Śnie* 12
Karty *Wiedzy* 13
Karty *Wpływu* 9
Karty Wpływu *Blokowanie* 8
Karty Wpływu *Dobieranie* 8
Karty Wpływu *Kupowanie kart* 10
Karty Wpływu *Limit Ręki* 8
Karty Wpływu *Limity talii* 10
Karty Wpływu *Odblokowywanie* 8
Karty Wpływu *Odkładanie* 10
Karty Wpływu *Odwracanie karty* 10
Karty Wpływu *Przetasowanie* 8
Karty Wpływu *Rewers* 10
Karty Wpływu *Rozwój* 10
Karty Wpływu *Stos* 4, 8, 9, 10
Karty Wpływu *Strefa Rozwoju* 10
Karty Wpływu *Talia* 4
Karty Wpływu *Usunięcie* 10, 17
Karty Wpływu *Używanie na Mapie Świata Snu* 15
Karty Wpływu *Zamiar* 9, 10
Klasyczne karty 16
Klucze Koszt 6
Koniec Tur 8, 12, 14
Kontakt 10, 12
Kość Ruchu 3, 12
Kość Szczęścia 3, 11
Krajobraz 6, 7, 14
Krok Dobierania kart 7, 8
Kryształy 3
Kryształy *Miejsce* 7
Kryształy *Koszt akcji* 9
Kupowanie nowych kart *Wpływu* 10, 15, 16
Kupowanie nowych kart *Przedmiotów* 11, 15
Latająca Reguła 7, 19
Liczba kart Tur 12
Limit *figurek na polu* 7
Limit *kart Wpływu* 10
Limit *Ręki* 8
Limit *żetonów Istoty na polu* 7
Lokacje 14
Los Karty 2, 15
Los Karty *Dziwactw* 14, 15
Los *Miejsce na talię* 5
Łupy 12, 14
Maski 2, 13
Miejsca *Aktywnych Przedmiotów* 11
Miejsce *na kafelki Bram Snu* 5
Maski *Odrzucanie* 13
Maski *Odzyskiwanie* 13
Morfowanie 3, 13
Mury 11
Nakładki 15
Odblokowywanie kart Wpływu 8
Odkładanie *kart Wpływu do Targu Wpływu* 10
Odkładanie *Przedmiotów do Targu Przedmiotów* 10
Odkrywanie kart / kafelków Sekretów 5
Odrzucanie Przedmiotu 11
Odsłonięcie 12, 14
Odwracanie karty 10
Odzyskiwanie *Maski* 13
Odzyskiwanie *Przedmiotu* 11
Ogłuszenie 14
Oszołomienie 14
Otrzymywanie Udręki 8
Paraliż 14
Plansza 2, 4, 5, 6, 14
Pole 6
Pole *Krajobrazu* 6
Pominięcie 14
Premia do Dobierania kart 7
Przebudzenie 5, 13, 14
Przedmioty 11
Przedmioty *Miejsca Aktywnych Przedmiotów* 11
Przedmioty *Odzyskiwanie* 11
Przedmioty *Używanie na Mapie Świata Snu* 15
Przeniesienie 11
Przerzucanie kości 11
Przetasowanie talii Wpływu 8
Pułapka 7
Rozwój *Karty* 10
Rozwój *Strefa* 10
Ruch i Przeniesienie 11
Runda 16
Rycerz Cierni 16
Rzut na Ruch Istoty 12
Schody 7
Schowek 4
Sen 5, 6
Sen *Kafelki Istot* 5, 12
Sen *Po ukończeniu* 14
Skróty 14
Szybka akcja / szybki efekt 9
Ścieżki 14
Śmierć Śniącego 8, 9, 16
Śniący 4
Śniący *Akcje* 9, 10, 11
Śniący *Osobiste żetony* 3
Śniący *Plansza* 4
Śniący *Ruch* 11
Śniący *Wejście* 6, 19
Świat Snu *Efekty skrótów* 14
Świat Snu *Lokacje Mapy* 14
Świat Snu *Mapa* 5, 14, 15
Świat Snu *Skróty* 14
Świat Snu *Ścieżki* 14
Targ *Przedmiotów* 5, 11, 15
Targ *Wpływu* 5, 10
Teren symbole / żetony 3, 7
Tryby Opcjonalne 17
Tura *Dodawanie Tur* 12
Tura *Kolory* 6, 12
Tura *Krok Odrzucania* 8
Tura Miejsce *na karty Odrzucone* 5
Tura Miejsce *na talię* 5
Tura *Przebieg* 8
Udręka 3, 7, 8, 9
Udręka *Koszt akcji* 9
Udręka *Limit* 7
Udręka *Otrzymywanie* 8
Udręka *Przetasowanie* 8
Wartość Ruchu 12
Wiele opcji 5
Wielkie Istoty 7
Wybawienie 14
Wysiłek 9
Wzmocnienie Zamiaru 9, 11, 18
Zablokowane pole 7, 11
Zablokuj 1 krok 12
Zamiar 9, 10
Zamiar *Wzmocnienie* 9, 11, 18
Zamiar *Znaczniki* 10
Zapisywanie gry 16
Zasięg 11
Zasięg *nieograniczony* 11
Zatrucie 14
Zegar 5, 13
Zegar *Godziny* 5, 13
Znaczniki Uniwersalne 3
Zyskaj Łupy 12, 14
Żetony *Opowieści* 3
Żetony *Osobiste* 3
Żetony *Stanów* 3, 14
Żetony *Zablokowania* 3, 6, 19
Żetony *Zagrożenia* 3

INDEKS WAŻNIEJSZYCH IKON

– Zamiar: Gniew

– Zamiar: Spryt

– Zamiar: Przenikliwość

– znacznik Gniewu

– znacznik Sprytu

– znacznik Przenikliwości

– liczba wyłożonych kart Rozwoju: Gniew

– liczba wyłożonych kart Rozwoju: Spryt

– liczba wyłożonych kart Rozwoju: Przenikliwość

– szybka akcja / szybki efekt

– liczba graczy

– Akcja Stopniowa

– darmowa akcja / darmowy efekt

– Eter

– Udręka

– Kryształ

– miejsce Kryształu

– żeton Zagrożenia

– znacznik Uniwersalny

– żeton Bloku / jednorazowa Akcja Mapy

– Kryjówka Istot

– miejsce Wejścia Śniących

– symbole / żetony Terenu (Światło, Ciemność, Bagno, Woda)

– Schody

– Mur

– pole specjalne –(różne zastosowanie w zależności od kart i zasad wykorzystujących ikonę)

– Pułapka

– Premia do Dobierania

– Ruch Istot

– wyniki rzutów na Ruch Istot

– wyniki rzutów kością Szczęścia

– symbole Kolorów kart Tur

– efekt Morfowania

– efekt podstawowy

– efekt specjalny

– Latająca Reguła

STRESZCZENIE ZASAD

PRZEBIEG TURY

FAZA ŚNIĄCYCH

1] Krok Dobierania kart

Dobierz 4 karty Wpływu, pilnując, by nie przekroczyć Limitu Ręki (domyślnie wynosi on 6 kart). Nigdy nie możesz mieć na ręce więcej kart, niż wynosi twój Limit Ręki.

– Jeśli osiągnąłeś swój Limit Ręki, nie dobierasz nowych kart.
– Nie możesz dobrać mniejszej niż wymagana liczby kart.
– Zanim dobierzesz karty, możesz odrzucić z ręki dowolną ich liczbę.
– Jeśli podczas Dobierania w twojej talii zabraknie kart (nie tylko w kroku Dobierania kart), przetasuj swój stos kart Odrzuconych, tworząc w ten sposób nową talię, i dobierz resztę wymaganych kart. Musisz jednak otrzymać 1 albo Zablokować 3 karty.

2] Karty i akcje

Śniący mogą dowolnie wykonywać akcje, dopóki wszystkim nie skończą się karty lub gracze nie postanowią spasować:

– akcja Snu: akcja z kafelka Mapy / Bramy Snu lub Interakcja z kafelka Istoty,
– akcje Ruchu,
– akcje Podstawowe,
– akcje z kart Wpływu,
– akcje z kart Aktywnych Przedmiotów,
– wyłożenie kart Rozwoju,
– zdobycie Kryształów.

FAZA KRAJOBRAZU

1] Istoty i wydarzenia we Śnie

Rozpatrz efekty Istot i Snu zgodnie z bieżącą kartą Tury.

2] Odrzucanie karty Tury

Odrzuć bieżącą kartę Tury.

RUCH

Śniący i Istoty Poruszają się, przechodząc na kolejne pola w pionie lub w poziomie, ale nigdy po skosie.

ZASIĘG

– Zasięg 0 oznacza pole, na którym się znajdujesz.
– Zasięg 1 oznacza działanie na sąsiednim polu i / lub bliżej.
– Zasięg większy niż 1 oznacza, że możesz obrać za cel pola znajdujące się w zasięgu równym lub mniejszym od liczby wskazanej przy danej akcji.

Zasięg zawsze mierzy się na początku wykonywanej akcji. Zasięgu nie można mierzyć przez Mury.

RUCH ISTOT

Istoty Poruszają się w Fazie Krajobrazu, podczas rozpatrywania kroków bieżącej karty Tury. Podczas kroku oznaczonego rzuć kością Ruchu Istoty:

oznacza, że Istota Porusza się o 1 pole;
oznacza, że Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu;
oznacza, że Istota Porusza się o liczbę pól równą jej zasięgowi Ruchu, a następnie rzut należy powtórzyć;
oznacza, że Istota ignoruje kość Ruchu.

Istoty zawsze Poruszają się w stronę najbliższego Śniącego, chyba że zasady specjalne ich Ruchu wskażą inaczej. Kiedy Istota wejdzie na pole Śniącego, który jest jej celem, kończy swój Ruch.

Jeśli Istota nie ma dostępnej drogi do swojego celu (np. do żadnego Śniącego), nie Porusza się.

WZMOCNIENIE ZAMIARU

Raz na Turę, kiedy wydajesz przynajmniej 1 punkt Zamiaru (nawet jeśli ta wartość jest niższa niż wymagany koszt akcji), by opłacić akcję, możesz zdecydować się na rzut kością Szczęścia, by zyskać więcej punktów Zamiaru. Poniżej znajdziesz możliwe wyniki.

– nie udaje ci się wykonać akcji. Nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu użytych do opłacenia tej akcji. **Co więcej**, musisz odrzucić 1 albo otrzymać 1 , albo Zablokować 3 karty.
– nie otrzymujesz żadnych dodatkowych punktów Zamiaru. Jeśli nie udało ci się opłacić akcji, nie odzyskujesz odrzuconych kart Wpływu użytych do opłacenia tej akcji.
/ / – dodaj 1/2/3 punkt(y) Zamiaru tego samego koloru.

Kości Szczęścia można używać tylko jako ostatniego efektu dodawania Zamiaru – po rzucie nie możesz już dodać żadnych punktów Zamiaru, aby opłacić daną akcję. Jeśli nie uda ci się zebrać wymaganej liczby punktów Zamiaru, tracisz zużyte punkty, nawet jeśli nie wykonałeś akcji.

Kości Szczęścia możesz użyć także podczas Ruchu, by móc Poruszyć się o więcej pól.

MORFOWANIE

MORFOWANIE (które aktywuje się w kroku **PRZEBIEGU TURY**) zapewnia **ISTOTOM** premie, dzięki którym stają się silniejsze i bardziej niebezpieczne, dopóki dany żeton znajduje się na **KAFELKU ISTOTY**. Kiedy gra nakaże dodać 1 żeton lub więcej **ŻETONÓW MORFÓW**, dobierz je losowo i umieść odkryte na kafelku **ISTOTY**. Zalecamy, by żetony losować z małego pojemnika lub nieprzezroczystego woreczka. Pamiętaj, że w ramach Akcji Podstawowych możesz usunąć 1 Morf, wydając 1 .

Każda **ISTOTA**, która zadaje , zadaje 1 dodatkową .

Każda **ISTOTA**, która Blokuje karty, Blokuje 2 dodatkowe karty.

Zasięg **Ruchu ISTOTY** zwiększa się o 2. Jeśli na kości Ruchu wypadnie , Istota nadal Porusza się tylko o 1 pole.

Zasięg wszystkich efektów ISTOTY zwiększa się o 1, chyba że ich podstawowy zasięg wynosi 0.

Wszystkie **MASKI** Śniących stają się nieaktywne. Wszystkie efekty należy zastosować natychmiast (np. jeśli dezaktywacja Maski zmniejszy twój Limit Ręki lub Limit kart Rozwoju, musisz natychmiast odrzucić odpowiednią liczbę kart).

Wszystkie karty **ROZWOJU** Śniących stają się nieaktywne. Wszystkie efekty należy zastosować natychmiast. Wciąż można zagrywać nowe karty Rozwoju, ale pozostaną one nieaktywne.

Śniący nie mogą **przerzucać** żadnych rzutów kością.

Śniący nie mogą używać do przerzutów (ale mogą zyskiwać nowe). Śniący mogą wciąż płacić za efekty wymagające .

ŻETONY STANÓW

Zarówno Śniący, jak i Istoty mogą się znaleźć pod wpływem różnych Stanów.

Żeton Stanu wpływa wyłącznie na te figurki i znaczniki Istot, na które został zagrany. Umieszcza się go obok figurki lub żetonu Istoty.

Jeśli w puli zabraknie żetonów określonego Stanu, efekty wymagające ich użycia należy zignorować. Zwróć uwagę, że poszczególne żetony mają różne Stany po obu stronach, co ogranicza liczbę figurek / żetonów, na które może zadziałać dany Stan.

Oszołomienie – maksymalny zasięg efektów Istot / akcji Śniących zostaje zmniejszony do 1 do końca Tury / Fazy Śniących.

Ogłuszenie – ogłuszony cel nie może zadawać swoimi efektami.

Paraliż – Istota / Śniący pod wpływem tego Stanu nie może się Ruszać / Przenosić do końca Tury / Fazy Śniących.

Zatrucie – Istota pod wpływem tego Stanu nie może zyskiwać nowych Morfów do końca tego Snu / tej Drzemki.